

LE NOUVEAU

**Pif**

N° 741

8F.

# TARAO

DECOUVRE ENFIN LES HOMMES



HEBDOMADAIRE 30° ANNÉE - 8F TTC CONT. TVA 4,5% FRANCE  
ALGERIE 6,0F 42A 3F4 ITALIE 2600L 1BBVE 0,600 DL MAROC 1,00H  
SUISSE 3,45 CANADA 3,05 ESPAGNE 165 PTAS BELGIQUE 60 FB  
HAÏTI 95 TAIWÂN 200 CDP LA REUNION 112 FF  
TUNISIE 700 MILLIAMS 1979

M 2806 - 741 - 8,00 F

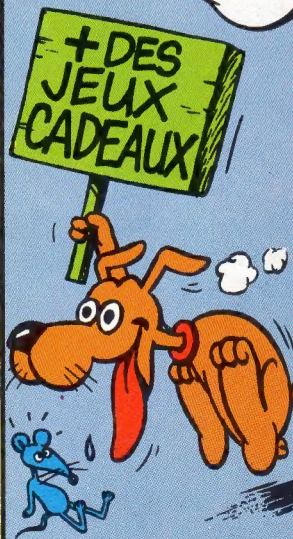
**et son gadget**  
**LA BOTTE INVOLABLE**  
En exclusivité mondiale  
Le 1<sup>er</sup> dessin animé  
chinois « Le Roi  
des singes »



# QUEL SPORT!

TOUJOURS  
PLUS DE  
RIRE

HA  
HA  
HA



En vente  
chez ton marchand  
de journaux



**N.M.S. PUBLICATIONS**  
**PIF-GADGET**

126, rue La Fayette  
75461 PARIS CEDEX 10.  
Tél. : 246.92.25  
Télex : EDIPF 640067 F.

Directeur de la publication :  
Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en chef :  
Jean Olivier

Secrétariat général :  
Nicole Marliac

Rédaction :  
Jean Olivier, Roger Lecureux,  
Claude Bardavid, Roger Dal,  
Jean Pénichon, Léon Wisznia.

Directeur artistique :  
Sacha Kleinberg.

Réalisation :  
Robert Andreucci (Rédacteur  
en chef technique),  
Gilbert Favre, Michèle Lecreux.

Maquette :  
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :  
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :  
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),  
Pierre Sebahoun (Abonnements :  
Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations  
extérieures :  
Andrée Gigaud.

Publicité :  
Media-Cosmos-  
3, avenue de Madrid-  
92521 Neuilly Tél. : 747.16.00.  
Jean-Pierre Soupa (Directeur),  
Suzel Messerschmitt  
(Chef de publicité)





# BUNNY

## LA GLACE AUX GRANDES OREILLES

**T'as goûté  
la glace en relief?**

BUNNY c'est le petit lapin  
aux grandes dents  
et aux grandes oreilles...  
Mais c'est aussi un tout nouveau  
glacon MIKO, en relief,  
à l'orange ou au citron  
BUNNY c'est le super glacon  
amusant des petits gourmands.

On croque une oreille...  
deux oreilles... hum!  
c'est bon!... c'est la fête!

Quand tu demandes une glace  
précise BUNNY: c'est plus rafraîchissant  
et c'est bien plus marrant!

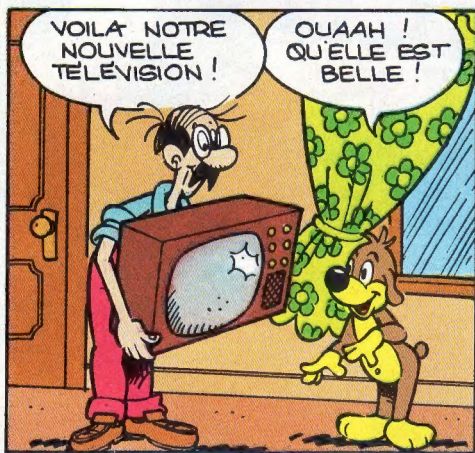
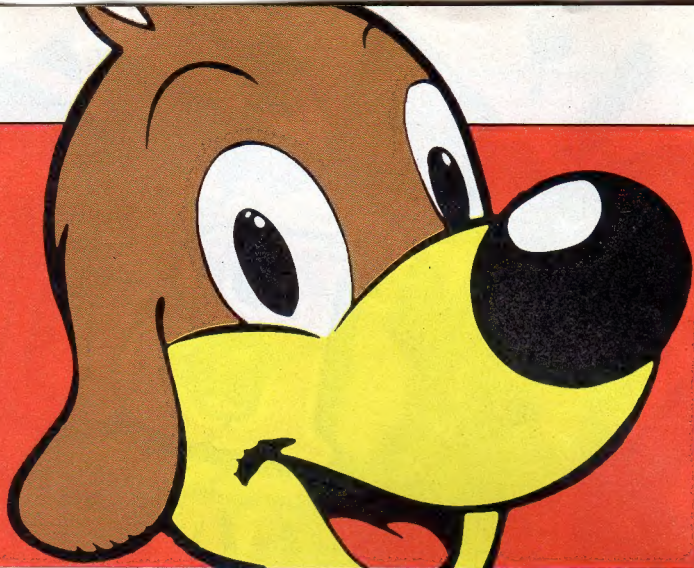


**CHACUN SA GLACE. CHACUN SA FÊTE.**



# Pif

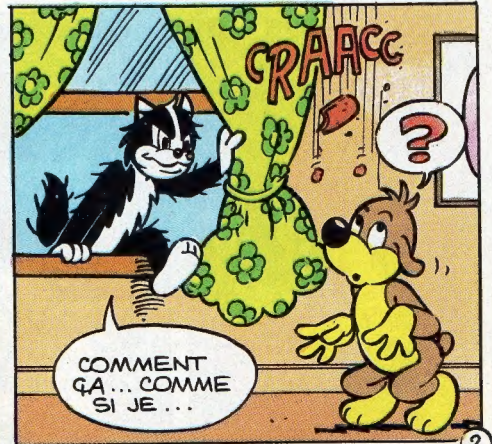
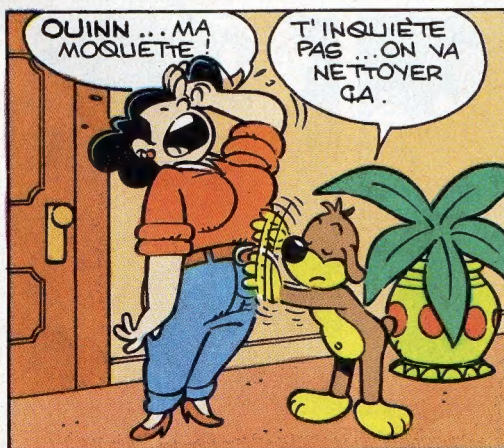
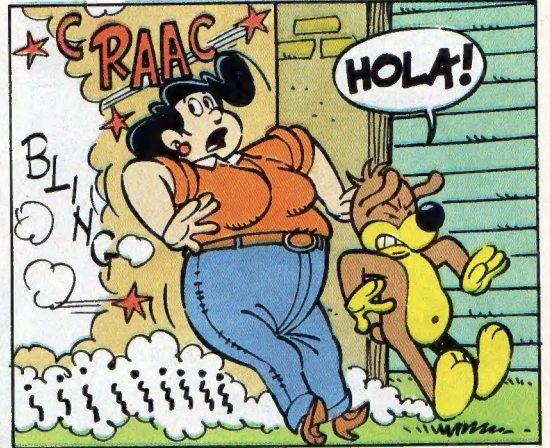
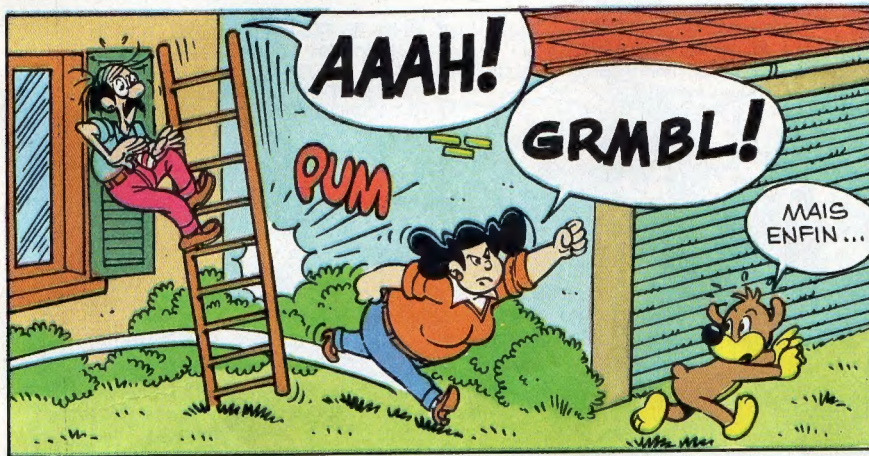
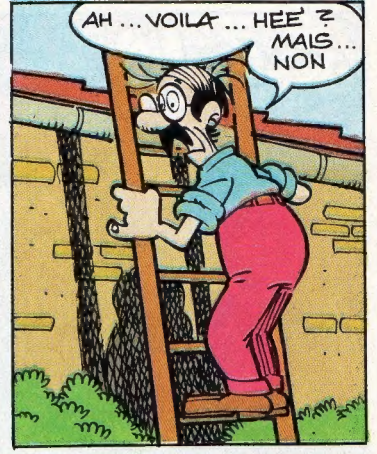
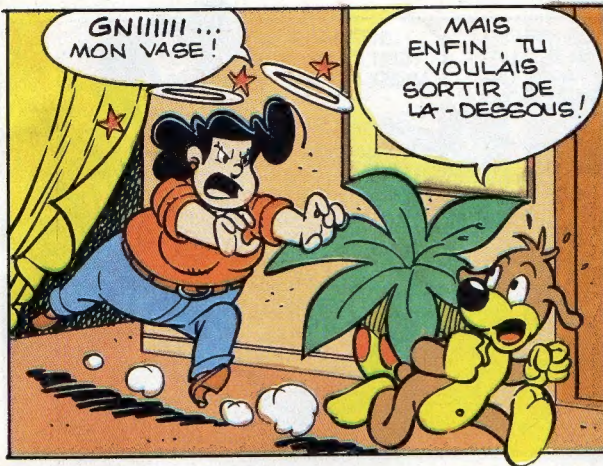
## Le spécialiste



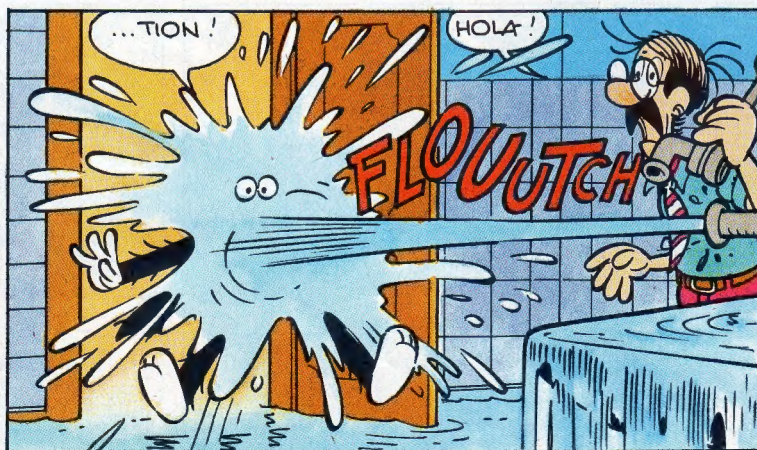
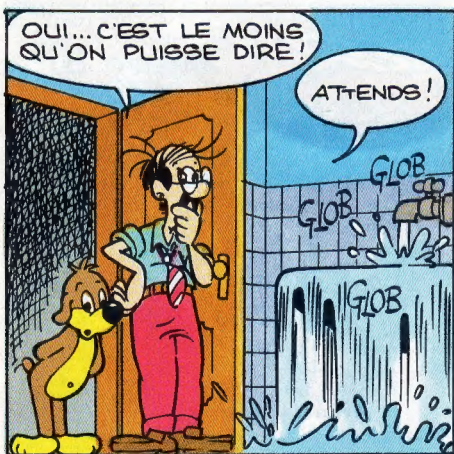
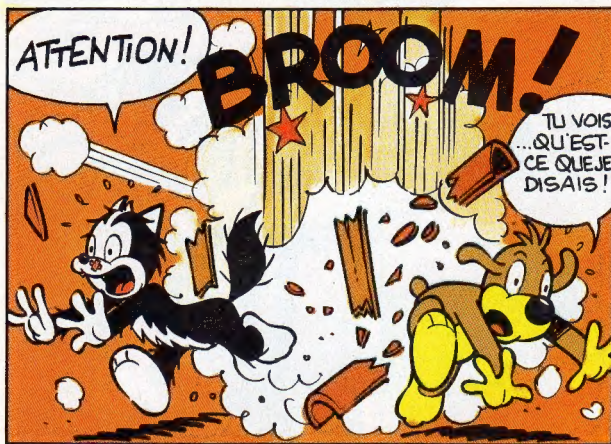
© Ed. VAILLANT 1979



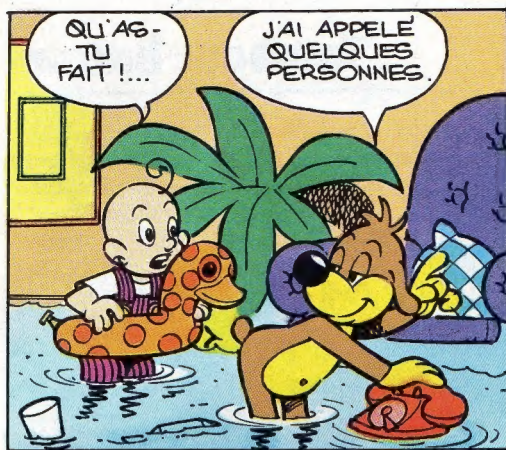












1979

# VIVEZ DES AVENTURES COMME LES GRANDES AVEC

## Milky Way

SCHWEIZ SCHOKOLADE-KONFISERIE  
SWEET MILK CHOCOLATE  
SWEET MILK CHOCOLATE  
SWEET MILK CHOCOLATE

ET

Miro-Meccano

### 600 voitures des Glamour Girls à gagner.

(jeu gratuit sans obligation d'achat)

**Comment participer au tirage au sort :**

● Retrouve l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way en choisissant 3 dessins différents. Coche sur le bulletin-jeu ou recopie sur papier libre, avec tes nom et adresse, les lettres correspondant aux 3 dessins de ton choix. Envoie ta réponse sous enveloppe affranchie à : CERCA - GLAMOUR GIRLS - B.P. 17 - 92616 PUTEAUX avant la date ci-dessous.

**Comment gagner :**

Le 30 juillet 1983, si ton bulletin comporte l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way, tu participeras au tirage au sort des 600 voitures des Glamour Girls.

Extrait du règlement :

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Bulletins et modèles diffusés gratuitement sur demande à l'adresse du jeu. Timbre utilisé pour demander le règlement, pour demander ou envoyer ton bulletin ou papier libre remboursé sur simple demande.

ATTENTION !

Tu trouveras des ensembles sélectionnés par Milky Way et d'autres jeux Glamour Girls et Action Force sur les emballages MILKY WAY (8.000 prix au total). Et dans ce journal joue aussi avec Milky Way et gagne l'un des 600 coffrets d'aventure Action Force.

**Glamour Girls**

Les Glamour Girls, c'est toute une série de petits mannequins (11 cm de haut) articulés avec de longs cheveux et de vrais habits, prêts à être mis en scène selon ton imagination avec leurs nombreux accessoires. En route pour les vacances avec les Glamour Girls en jouant avec MILKY WAY.

**BULLETIN-JEU** à découper ou à recopier

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

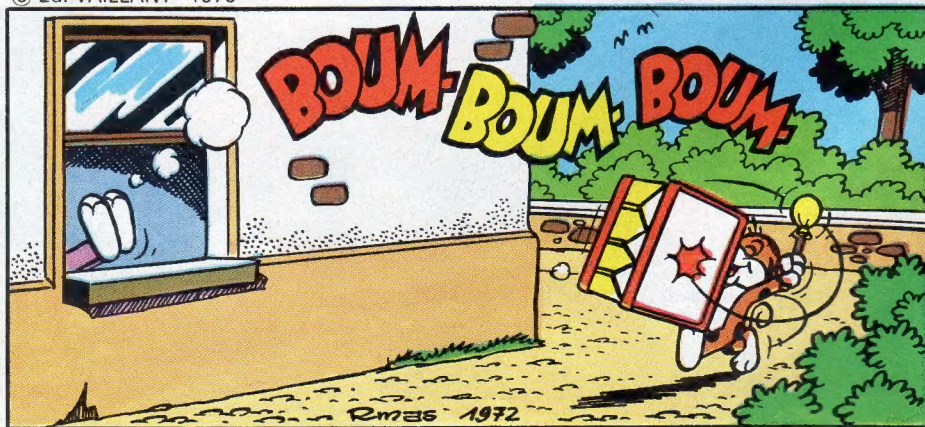
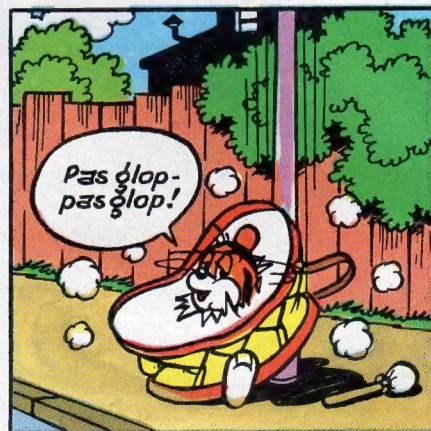
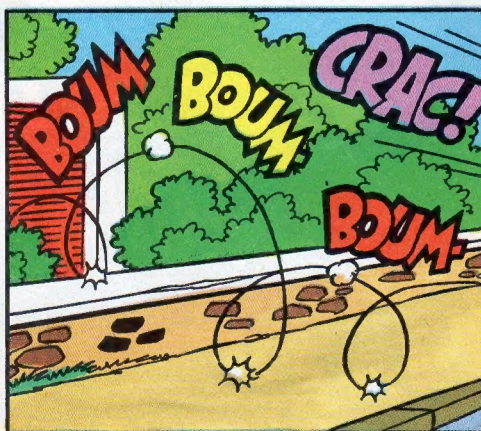
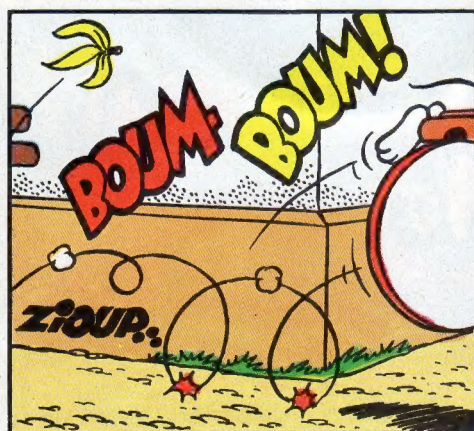
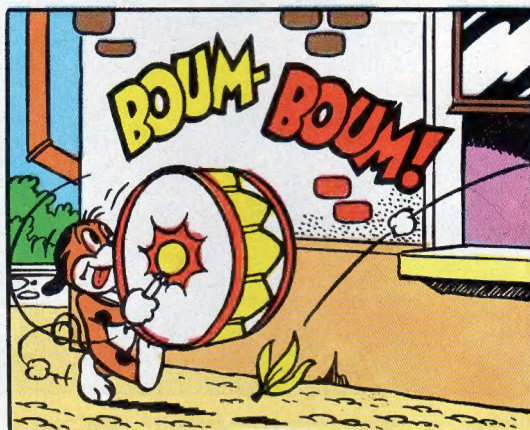
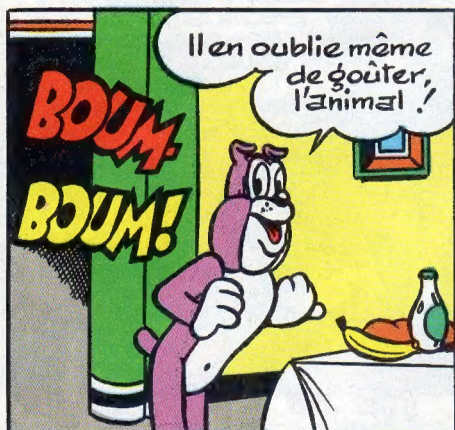
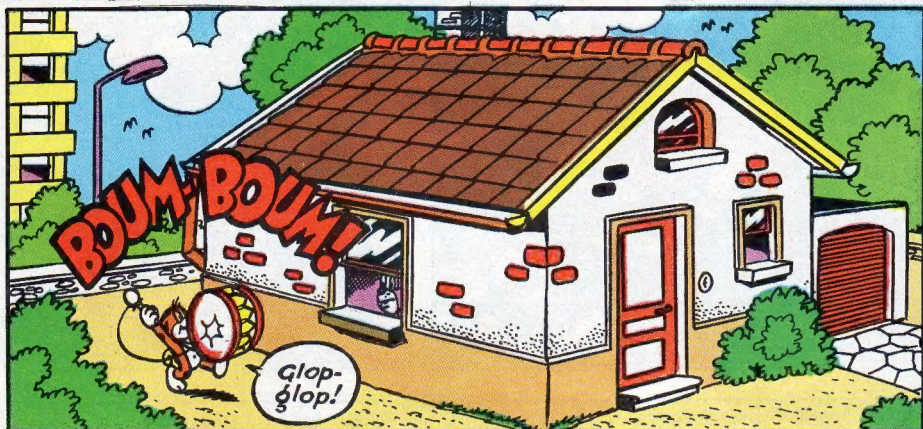
Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

PG

A	B	C
D	E	F





© Ed. VAILLANT 1979





Le journal des charmeurs de vermicelles.

# LE PETIT **Pif**

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



Le journal des grands fauves silencieux.

**DANS L'AIR**



Didier Givais/VANDYSTADT

## ULM : LE MOUSTIQUE À MOTEUR

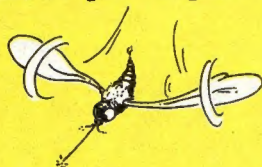
**ULM : Ultra-léger motorisé. Imaginez un avion pas plus lourd qu'une petite moto de 150 kilo, capable de décoller depuis un champ de cent mètres de long, et d'atterrir presque n'importe où... BZZ! BZZ!... On dirait un moustique à moteur!**

On distingue deux grandes familles d'ULM. Ceux qu'on appelle « les pendulaires » (notre photo). Et puis, il y a les ULM qui se pilotent comme un avion.

### PILOTE D'ULM À 12 ANS

Les pifophiles pilotes d'ULM, c'est possible :

ces gros insectes se pilotent à tout âge, mais à trois conditions. Réussir un examen théorique et obtenir l'autorisation des parents pour les moins de 18 ans. Reste la pratique, le plus important.



Car on ne s'improvise pas pilote d'ULM. La moindre erreur, la moindre défaillance, peuvent causer la mort. Voilà pourquoi cette pratique s'acquiert au cours de stages dans des écoles spécialisées, où l'on s'entraîne sur des

« ULM-école » à deux places.

### UN AVION DANS UN GARAGE

Déjà, l'ULM coûte quatre fois moins cher que l'avion le moins cher. Bientôt, la production en grande série permettra d'acheter au prix d'une petite moto, un ULM en kit à monter chez soi.



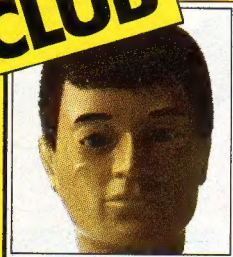
Bientôt, on sortira le petit avion du garage, aussi facilement qu'un vélo. Et l'on dira, en pointant son index vers le ciel : « Je vais faire un petit tour là-haut!... »

### LA BULLE

IL LES A VUS!...  
JE VOUS DIS QU'IL  
LES A VUS. QUI,  
IL ? MAIS TARAO,  
VOYONS ! ET QU'À-  
T-IL VU ? HE LAS,  
J'AI PROMIS DE  
NE RIEN DIRE...  
EXCEPTÉ CECI :  
ALLEZ VOIR  
PAGE 25 . SUR  
MA TRUFFE  
CROYEZ - MOI,  
C'EST CE QU'ON  
APPELLE UN  
EVENEMENT !





**CLUB****ACTION  
man**

présente:

## HEIDI ET TARZAN

Les vrais héros ne meurent jamais. En voici deux dont on ne parlait plus, et qui préparent activement leur rentrée.

Qui est vraiment Tarzan? Quelque 50 films plus ou moins bons, ont réussi à brouiller l'image vraie du « roi des singes ». Il fallait donc bien qu'un jour on racontât toute l'histoire: celle de ce bébé né d'aristocrates écossais, élevé dans la jungle africaine, et qui finit par rentrer en Écosse.

La 51<sup>e</sup> version cinématographique de Tarzan intitulée *la Légende de Tarzan*, nous permet enfin de retrouver le héros créé par E.R. Burroughs.

« *La légende de Tarzan* ». Film américain de Hugh Hudson, actuellement en tournage.

**CLUB ACTION MAN**

Miro-Meccano - B.P. 127 - 75924 Paris Cedex 19.

Heidi, ce fut d'abord un livre de Johanna Spyri, avant de devenir une série télévisée à succès. Voilà que notre petite « fée » part maintenant à la conquête des « salles obscures », avec un film dont on nous dit qu'il devrait faire chanter notre âme.



DROITS RÉSERVÉS

« *La chanson d'Heidi* ». Dessin animé américain avec les voix de Lorne Green, Sammy Davis Junior, et Margery Gray. Sortie: Printemps 84.

## L'ŒUF ET LA CARAFE

Un œuf, même sans sa coquille, ne passe pas sans accroch le goulot d'une carafe, sauf... Sauf si tu fais brûler une touffe de coton hydrophile au fond de ladite carafe. Alors, au grand étonnement de toute la famille, la pression atmosphérique fera entrer l'œuf à l'intérieur de la carafe. Ah, l'atmosphère!

**TOUR**

## L'AIGUISE TAILLE-CRAYON

De William Suchaud,  
Paris.**TRUC**

Ton taille-crayon ne taille plus grand-chose? Il est temps de l'aiguiser. Pour cela, fais comme si tu taillais un crayon, en entourant la pointée d'un petit morceau de toile émeri. Il n'est vraiment pas nécessaire d'être un roi du bricolage pour y arriver.

**LIVRE-SERVICE**

## DEBOUT LES JACQUES!

Ecrasés par la famine, la peste et les injustices, ils partent à l'assaut des châteaux, armés de leurs faux et de leurs fléaux. Ce sont les Jacques!... Le très beau livre de Jean Ollivier nous emmène au cœur de ces révoltes paysannes qui, tout au

long du 14<sup>e</sup> siècle et jusqu'à l'aube de la Révolution, firent trembler les Puissants de France sur leur piédestal. Richement illustré. « *Debout les Jacques!* » Editions de La Farandole - 90 F.





# LES JONGLEURS

D'où viennent-elles, ces assiettes qui dansent la sarabande, ces balles de tennis qui dessinent, dans la lumière des projecteurs, d'impossibles figures, ces torches et ces massues qui virevoltent sans jamais se rencontrer?...

## ENRICO RASTELLI :

**« LORSQUE JE RESTE UN JOUR SANS RÉPÉTER, MON NUMÉRO DEVIENT MOINS BON. »**

Fils et petit-fils de jongleur, Enrico Rastelli fut élevé dans le giron du cirque.

C'était un jeune homme brun, de taille moyenne, souple et souriant. Il entraînait en piste en bondissant avec une incroyable légèreté, accomplissant avec aisance des exercices qu'avant lui on jugeait impossible...

En équilibre sur un pied, un bâtonnet perché sur le front, il jonglait avec 3 balles de la main droite, tout en tenant un ballon de football sur le mollet droit... Ou bien, il sautait à la corde, un cerceau sur une jambe, tout en jonglant avec 8 assiet-

**LE MAÎTRE**



tes... Il terminait son numéro par un exercice magnifique : jonglant avec 3 torches allumées qu'il faisait tourner en spirale à mi-chemin de la coupole du cirque. Chaque année, Rastelli créait un exercice nouveau, répétant 6 à 8 heures par jour, recherchant sans cesse la perfection. Il disait souvent : « Lorsque je reste un jour sans répéter, mon numéro devient moins bon. » Il est mort à l'âge de 35 ans, en pleine gloire. Ce fut le plus grand jongleur de tous les temps.

Photo : Marc Eliax

## ÉRIC :

**« DEPUIS L'ÂGE DE 6 ANS, J'AI L'ENVIE DU CIRQUE. »**

A 15 ans, Éric est un « vieux-de-la-vieille », il attaque sa quatrième année à l'École nationale du cirque. Il ne va plus au C.E.S., il s'est arrêté cette année, en 3<sup>e</sup>... comme devant une porte où il aurait lu : « Pour le cirque, s'adresser ailleurs! »

« Ça ne marchait pas en classe, dit-il en clignant des yeux. Depuis l'âge de 6 ans, j'ai l'envie du cirque. » Ça ne s'explique pas...

Les parents sont d'accord (« Pourvu qu'il gagne sa vie! »). De fait, Éric travaille son cirque tous les jours. Il aime suivre l'école dans ses tournées – privilège que tous n'ont pas! Lorsqu'il jongle, ses muscles tendus semblent suivre le mouvement des 5 balles, et ses yeux louchent à force de concentration... Aucune balle n'est tombée, Éric est heureux!

**L'ÉLÈVE**



Photo : Marc Eliax



Je dois dire que depuis mon appel au courrier, c'est à pleins sacs que le facteur de la rue La Fayette me rapporte vos lettres. Nous sommes deux à être comblés, lui et moi. Et chaque matin, quand il dépose sa charge de lettres, il se frotte les mains : « Eh bien, ça marche ton courrier, Pif! Ils ne sont pas flemmards, tes lecteurs! » Je vous le dis, comme il me le dit!

PIF

## POURQUOI PIF NE RÉPOND PAS AUSSI VITE QU'ON VOUDRAIT?

Je sais, je sais... Vous êtes nombreux à vous plaindre; mais si je vous réponds avec retard, c'est qu'il faut tenir compte du temps d'impression du *Nouveau Pif*. La rédaction, la mise en couleurs des B.D., la fabrication, l'impression, tout cela exige que le journal soit fait plusieurs semaines à l'avance. Maintenant, vous le savez, mais que cela ne vous empêche pas d'écrire!

Mon adresse :

Courrier de Pif  
Le Petit-Pif  
126, rue La Fayette  
75010 Paris.

## COMÉDIE ÉCOLE

J'ai lu l'interview d'Emmanuel Curtil, alias Gavroche, et j'aimerais, moi aussi, être plus tard comédienne. Pourrais-tu me donner l'adresse complète du cours Simon?

Catherine NENNOT,  
22100 DINAN.

Pour Catherine et tous les autres qui m'ont demandé l'adresse de ce cours :

Cours Simon  
14, rue de la Vacquerie  
75011 PARIS.

## ET TOUJOURS LE W.W.F.

Y a-t-il une revue du W.W.F.? (Nicolas Mariotte, Neuilly-sur-Seine.) Je trouve que l'action du W.W.F. pour la défense des espèces menacées, est fan-tas-ti-que! (Elsa de Clerck, Amiens.) Je voudrais l'adresse et l'écusson Panda du W.W.F. (Emmanuel Dorison, Lyon 4.) Où peut-on écrire pour se renseigner sur la défense des animaux sauvages et tout ce qu'on peut savoir sur les animaux qui souffrent? (Stéphane Royer, Nanterre.) J'adore les animaux. Je voudrais des autocollants et des badges du W.W.F. (Gérald Muller, Caluire.)

Il existe une revue du W.W.F. qui s'appelle justement *PANDA*. Mais pour tout ce qui concerne nos amis du W.W.F., renseignez-vous à l'adresse suivante.

Sally Zalewski  
Panda-Jeunesse  
W.W.F.  
14, rue de la Cure  
75016 Paris.

Sally est très gentille, et elle répondra à toutes vos demandes.



## COGAN, UN HEROS QU'ON AIME

J'adore *PANDA* 1. J'aime la nouvelle B.D. Cogan. C'est plein d'action et de rebondissements. J'espère que tu ne seras pas jaloux, mon petit Pif?

Arnaud Cinqueux,  
Villers-Saint-Paul.

Jaloux, et pourquoi donc? Cogan, Jill, Doc Kano et Terry sont les derniers venus dans le journal. Ils ont été accueillis avec amitié. Et mon plus grand plaisir, Arnaud, est que la série t'embarle.

Même réponse à Bruno Pajot (Saint-Jean-de-Monts), à Ivan Nadalatti (Lyon), et à Nathalie de Royan qui dit : Cette nouvelle B.D., Cogan, embellit vraiment ton journal.



## DES CLUBS, ENCORE DES CLUBS!

Depuis que j'ai annoncé la naissance de clubs un peu partout en France, les clubs se multiplient, à croire que j'ai de bonnes idées! C'est le Club des Quatre à Besançon (G. Betteto, Frédéric Maitret, Olivier Thiébaud et Nicolas Journot). Je vous donne une idée, les copains : Faites mieux connaître *Pif-Gadget* autour de vous. A Livry-Gargan, Sabine Tell crée un club sous le signe des insectes (pourquoi pas le Club des Hanneçons, Sabine?); Nathalie Alcacer, un Club S.O.S. Nature à Grans (13450); Jean-Philippe Dérentin, le Club des Chats sauvages à Haisnes (pour la protection des animaux, je suppose!); Pascal Monévrès, à Sète, le Club des As; Denis Villafra, à Eauze, le Club des Astronomes; Michel Mees, à Hannut, le Buggy-Club; Chantal Graverio (Nice), le Club des Animaux; Arabelle Chevalier, avec Nathalie, Gaëlle, Georges, Frédéric et Éric, à Brest, un Club des Chiens (« sous l'emblème de Pif »); M'hamed Hamdine, à Kouba (Alger), un Club des 7; et encore un Club Pif, à Maricourt-sous-Lens, avec Olivier Jadzinsky et Philippe Walzack.

Et voici la lettre d'un collectif de Libourne :

Nous avons créé une Société protectrice des animaux de Gironde. Nous sommes bien décidés à devenir importants, et nous faisons tout pour que notre rêve se réalise : contact avec la mairie, avec la S.P.A., avec le W.W.F. Le numéro 1 de notre journal *La Voix des Animaux*, est paru.

Bon travail, amis de Libourne! Vos idées en donneront d'autres aux clubs branchés sur la protection des animaux.

## UNE FAMILLE DE PIFOPHILES

Pif, j'ai 10 ans, et je te lis depuis trois ans. Nous sommes quatre dans la famille à te lire : Stéphanie, ma cousine, Charles et Yvan, mes cousins. Nous serons bientôt six, avec Charlotte (8 mois), c'est ma sœur, et Antoine, le frère de Charles, qui a 2 mois.

Anne Morier,  
Robion.

Anne, merci, ta lettre me touche au fond du cœur. Tout petits lecteurs deviendront grands!

## A PROPOS D'YVAIN

A propos d'Yvain (m'écrit Sarah Godard, de Caen), dont je suis une fan, je m'étonne que ses histoires soient si courtes... Et quelqu'un qui signe F.S., lecteur assidu de la Drôme, fait écho à Sarah : Les histoires d'Yvain sont sensas. Alors, raison de plus pour les faire plus longues! Même son de cloche chez Christophe Rossé (Navenne), Déborah Lieberherr (Orsay), Philippe Bourdon (Belfort), Franck Lolivier (Saint-Gratien), et Guillaume Moure (Montestruc-sur-Gers).

D'accord, les histoires d'Yvain ont 2 pages, mais vous trouvez le beau chevalier d'aventures toutes les semaines! C'est qu'il faut que notre ami Huescar les dessine, ces 2 pages... Mais je pense que dans un « Super-Chevalerie », vous trouverez un de ces jours une histoire d'Yvain en 6, 8 ou 10 pages. Je m'y engage.



# ARTHUR LE FANTÔME



## RÉSULTATS DU JEU-CONCOURS ICI ON GAGNE ROBINSON

Paru dans LE NOUVEAU PIF N° 722.

Liste type du classement des objets  
par ordre d'utilité :

**B** : Un couteau - **A** : Une boîte d'allumettes - **D** : Une canne à pêche - **I** : Une boussole - **L** : Une trousse de médicaments - **E** : Cent kilos de grains de blé - **K** : Une tente - **J** : Un arc et des flèches - **F** : Une radio - **H** : Un dictionnaire - **G** : Un marteau et des clous - **C** : Un réveil matin.

GAGNANT

**Franck Chassagne,  
75019 Paris.**

(Lettres : B - A - D - I - F.)

Il recevra un multi-jeu électronique

MERLIN,  
offert par MECCANO.

# VIVEZ DES AVENTURES COMME LES GRANDS AVEC

# Milky Way

# ET



## 600 coffrets d'aventure "Scaphandrier" Action Force à gagner.

(jeu gratuit sans obligation d'achat)

**Comment participer au tirage au sort :**  
● Retrouve l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way en choisissant 3 dessins différents. Coche sur le bulletin-jeu ou recopie sur papier libre, avec tes nom et adresse, les lettres correspondant aux 3 dessins de ton choix. Envoie ta réponse sous enveloppe affranchie à :  
CERCA - ACTION FORCE - B.P. 17 - 92816 PUTEAUX  
avant la date ci-dessous.

**Comment gagner :**  
Le 30 juillet 1983, si ton bulletin comporte l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way, tu participeras au tirage au sort des 600 coffrets d'Aventure ACTION FORCE.

Extrait du règlement  
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Bulletins et modalités diffusés gratuitement sur demande à l'adresse du jeu. Timbre utilisé pour demander le règlement, pour demander ou envoyer ton bulletin ou papier libre remboursé sur simple demande.

**ATTENTION !**  
Tu trouveras des ensembles sélectionnés par Milky Way et d'autres jeux Glamour Girls et Action Force sur les emballages MILKY WAY (8 000 prix au total). Et dans ce journal joue aussi avec Milky Way et gagne l'une des 600 voitures des Glamour Girls.



**ACTION FORCE**

ACTION FORCE, c'est toute une série de figurines articulées (10 cm de haut), d'accessoires et de véhicules très réalistes avec lesquels tu vivras de grandes aventures...  
Pour explorer les fonds sous-marins, gagne vite ton Groupe ACTION FORCE avec MILKY WAY !

**BULLETIN-JEU** à découper ou à recopier

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal | | | | | Ville \_\_\_\_\_



PG



# YVAIN

scénario: Jean OLLIVIER  
dessins: José de HUESCAR

## LE CHÂTEAU ÉTINCELANT

LE CHÂTEAU ÉTINCELANT  
APPARUT SUR UNE COLLINE,  
ENTOURÉE DE VERGERS ET  
DE JARDINS FLEURIS.

PAR LA  
SPLENDEUR DU CIEL,  
LES TOITS BRILLENT  
COMME DE  
L'ARGENT.

... ET PAS UN MOMENT,  
YVAIN AU CŒUR PUR,  
NE PENSA QU'IL ÉTAIT  
VICTIME D'UN ENCHANTEMENT.

UN CHEVALIER  
S'ÉLANÇE !  
LES GUETTEURS  
MONT SIGNALÉ.

LE CHEVALIER, SORTI DU CHÂTEAU  
ÉTINCELANT, PORTAIT UNE ARMURE  
ÉBLOUISSANTE. DE LA TÊTE AUX PIEDS,  
IL SEMBLAIT COUVERT DE PLAQUES ET  
D'ÉCAILLES D'ARGENT.

© Ed. VAILLANT 1979

ON N'ENTRE PAS  
AINSI DANS LES TERRES  
ENCHANTÉES.

LE DROIT DE FRANCHIR  
LE PONT-LEVIS SE GAGNE,  
ÉTRANGER !

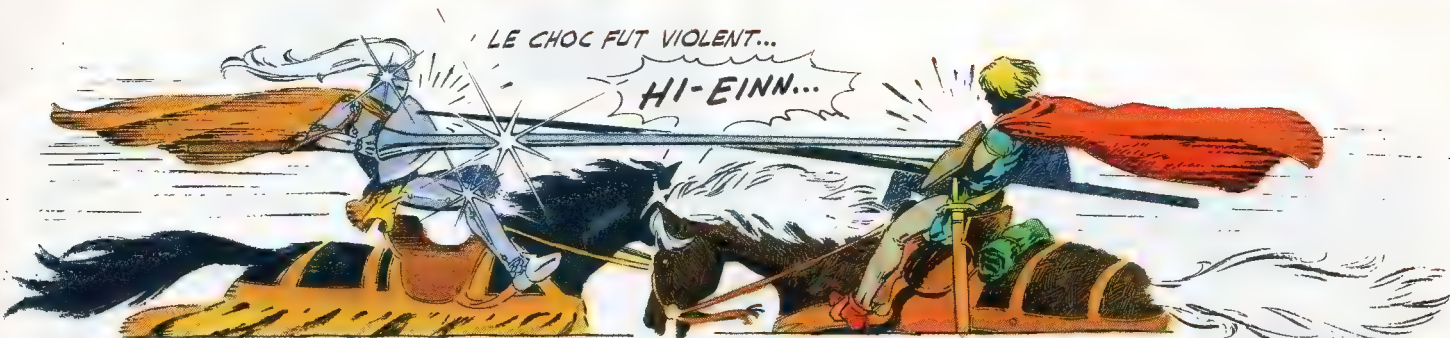
YVAIN N'EUT QUE LE TEMPS  
DE PARER DE L'ÉCU.

L'AUTRE  
L'ATTAQUAIT  
AVEC UNE ARDEUR  
SANS ÉGALE.

TU ES ENCORE  
UN DE CES FOUS QUI RÊVENT  
DE CONQUÉRIR LE CHAUDRON  
D'OR.

LE HEAUME ET L'ARMURE  
JETAIENT DES ÉCLAIRS QUI SE  
CONFONDAIENT AVEC L'ÉCLAIR  
DE LA LANCE.





LE CHOC FUT VIOLENT...

HI-EINN...

... SI VIOLENT, QUE LES DEUX TOURNOEURS  
VIDÈRENT EN MÊME TEMPS LES ÉTRIERS  
ET ROULÈRENT SUR LE SOL.

LES LACETS DU HEAUME  
S'ÉTAIENT ROMPUS.



UNE DAME!  
LA DAME  
DU CHÂTEAU  
ÉTINCELANT...

COMME IL LA SOULEVAIT  
DANS SES BRAS,  
ELLE OUVRIT LES YEUX.

DAME,  
PARDONNEZ-MOI!  
JE NE POUVAIS  
SAVOIR.



TU AS GAGNÉ LE DROIT  
D'ENTRER DANS LE CHÂTEAU ÉTINCELANT.  
TU ES MON HÔTE, YVAIN.  
POUR LE TEMPS QU'IL TE PLAIRA.

ELLE AVAIT NOM  
LUNED,  
FILLE D'OWEIN.



MON PÈRE EST  
PARTI EN GUERRE.

IL M'A CONFIE  
LE CHÂTEAU  
ET LA DÉFENSE  
DES TERRES  
ENCHANTÉES...

LA JEUNE FILLE  
PRIT LA MAIN  
D'YVAIN ET ILS  
PASSÈRENT  
AINSI LE  
PONT-LEVIS.

TU ES MON  
PRISONNIER,  
YVAIN...  
JE TE GARDE.

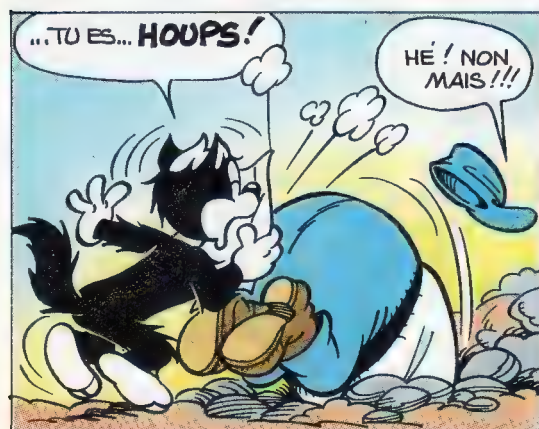
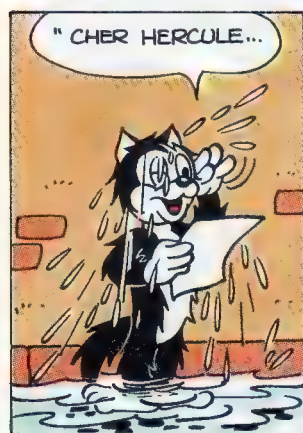
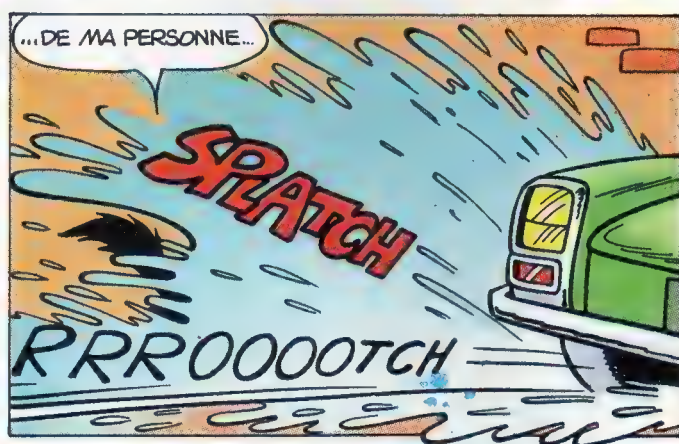


... ET ICI S'ACHEVA  
CETTE AVENTURE D'YVAIN.

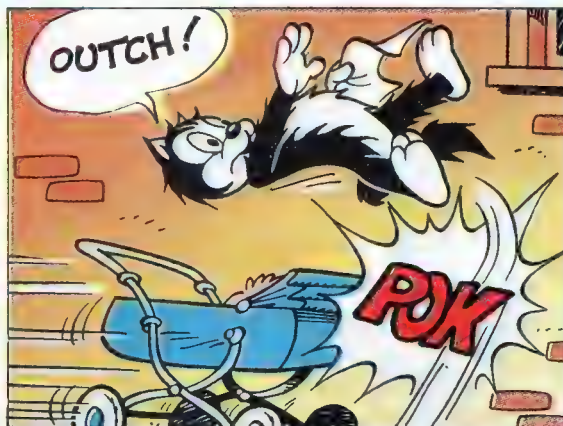
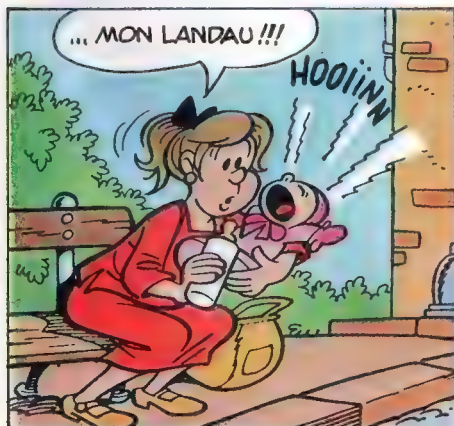
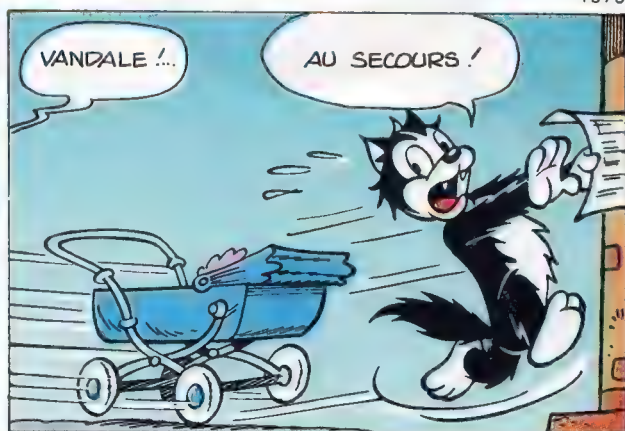
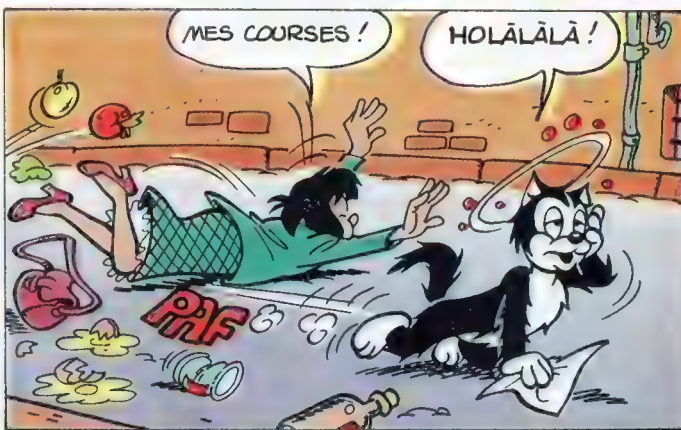
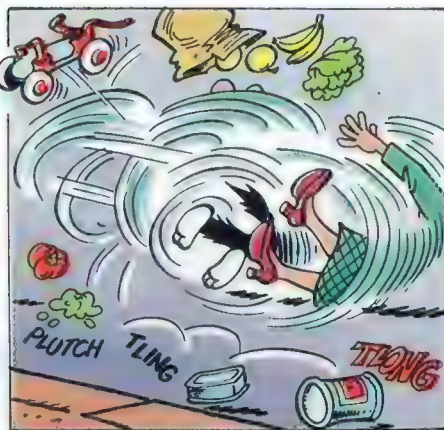
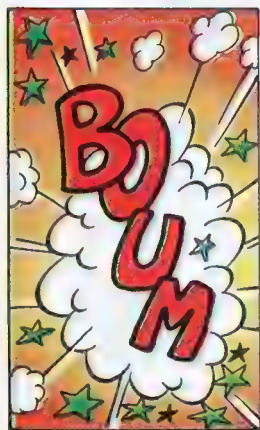
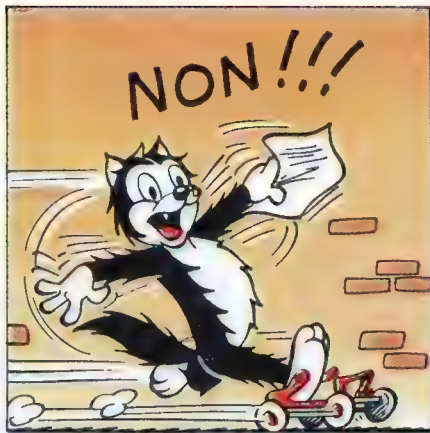


# HERCULE

## Un lecteur impartial

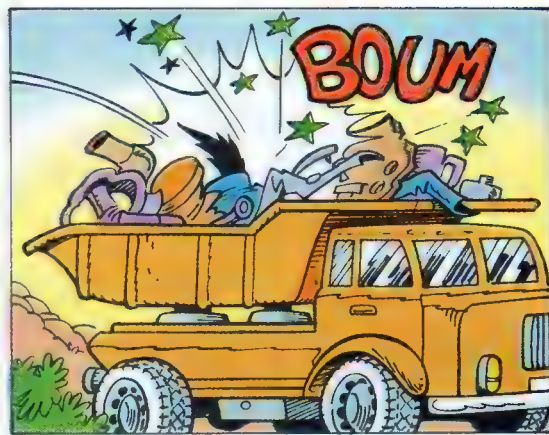
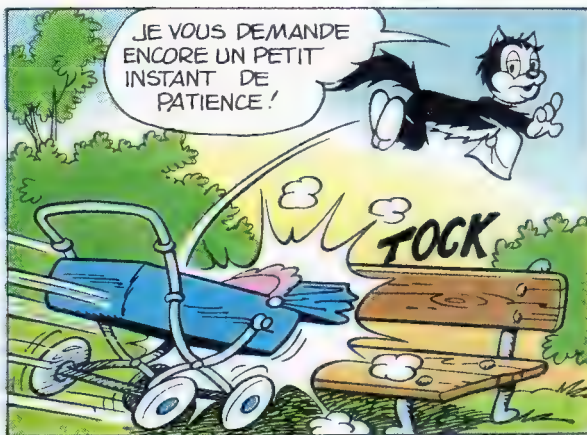






1979





1979





# Le Glamour Girls Show



**GRATUIT,  
TON DISQUE DES GLAMOUR GIRLS!  
ECOUTE-LE VITE ET GAGNE L'UN DE  
CES 3070 CADEAUX!  
20 GARDE-ROBES BENETTON, 50 "JOGGY"  
ET 3000 ENSEMBLES GLAMOUR GIRLS.**

Bonjour, nous sommes les GLAMOUR GIRLS, mini starlettes, maxi coquettes, frimousse de rêve, sourire aux lèvres... Tu veux jouer avec nous...? Oui, alors rends-toi vite chez ton marchand de jouets avant le 15 juin 1983, il t'offrira gratuitement le disque du GLAMOUR GIRLS'SHOW...  
Mi do ré... à toi de bien l'écouter... fa sol la... pour gagner des cadeaux super sympa.

Si ton marchand de jouets n'a plus de disque demande-le à CERCA/GLAMOUR GIRLS - B.P. 17 - 92816 Puteaux Cedex qui te l'enverra gratuitement.



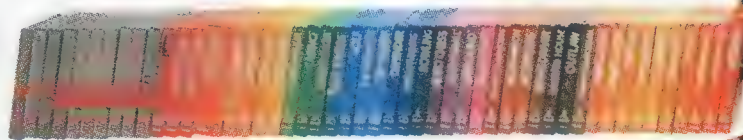




# Avec Centipède, aide le petit lutin menacé par les insectes géants.

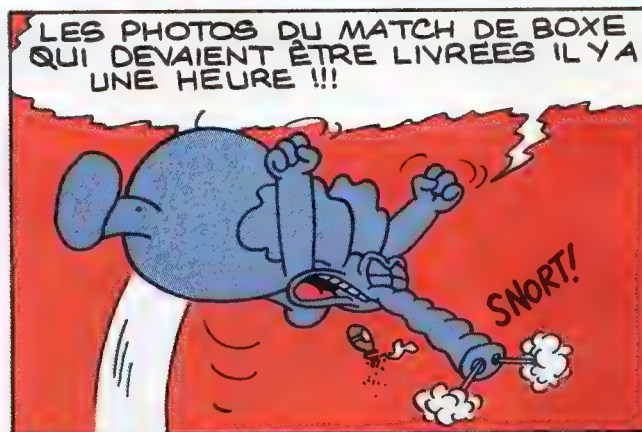
Avec Centipède™, l'un des nouveaux programmes de jeux Atari, retrouve l'univers merveilleux des contes de fées où un sympathique petit lutin, Olivier, vit dans une forêt enchantée. Mais il ne peut en sortir sans affronter les abominables insectes géants, dont l'énorme mille-pattes Centipède. Armé de sa baguette magique, Olivier essaye de le repousser en évitant les assauts des araignées et des scorpions. Aide-le à en venir à bout!

Atari propose en exclusivité Pac Man<sup>1</sup>, Space Invaders<sup>2</sup> et maintenant Centipède, qui font partie des jeux vidéo les plus populaires. Atari offre plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois qui te plongeront dans un monde plus passionnant que jamais.

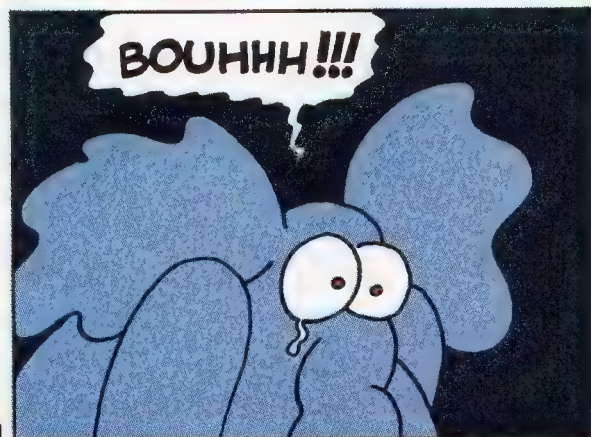


**Plus de 1500 jeux vidéo qui déclenchent les passions.**

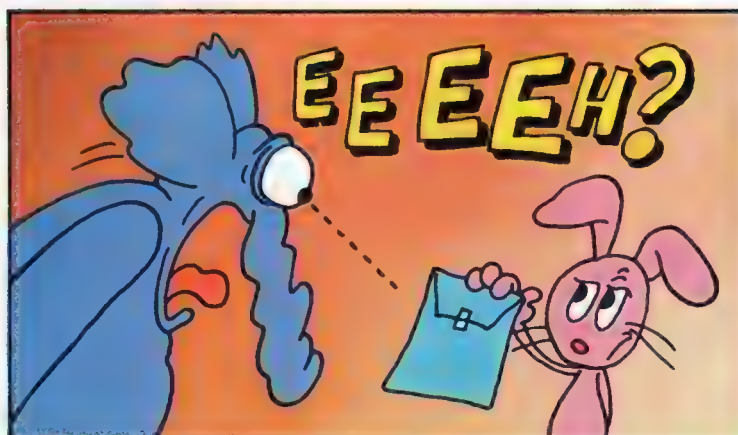




EPI-PRESS









## RÉSULTATS DU CONCOURS JOUE AVEC CARLOS

Paru dans LE NOUVEAU PIF N° 727.

### RÉSULTATS

① Prénom formé avec 5 lettres du mot CARLOS :

« OSCAR » (Colas et Carol acceptés).

② Liste de préférences des photos-gags :  
L - H - I - A - G - E - J - F - D - C - K - B.

GAGNANTS, qui recevront chacun (ou chacune) un ORDINATEUR DE JEUX VIDÉO ATARI :

1<sup>er</sup> (7 lettres exactes) : Philippe PERROT, 84300 Cavaillon - 2<sup>e</sup> (6 lettres) : Jean-Marc Papaix, 31450 Baziège - 3<sup>e</sup> (6) : Delphine Schmitt, 91120 Palaiseau - 4<sup>e</sup> (6) : Bernard BAILLY, 16290 Saint-Saturnin - 5<sup>e</sup> (6) : Manuel HUSER, 75620 Le Havre - 6<sup>e</sup> (6) : Joël KAFALDSI, 25600 Sochaux - 7<sup>e</sup> (6) : Sandrine Moroni, 84240 La Bastide-Rouairoux - 8<sup>e</sup> (5 lettres) : Loïc LEFOL, 44250 Saint-Brevin - 9<sup>e</sup> (5) : Claude PACCHIA, 78680 Epone - 10<sup>e</sup> (5) : Lionel LAFARGUE, 40320 Geaune - 11<sup>e</sup> (5) : Erwan RIOU, 72400 La Ferté-Bernard - 12<sup>e</sup> (5) : Guillaume PETIT, 52190 Prauthoy - 13<sup>e</sup> (5) : Catherine DURIN, 21300 Chenove - 14<sup>e</sup> (5) : Cedric BARBEYRON, 33500 Libourne - 15<sup>e</sup> (5) : Laurent BELTRAN, 66120 Font-Romeu - 16<sup>e</sup> (5) : Franck NIVEAU, 37800 Saunte-Maure - 17<sup>e</sup> (4 lettres) : Frédéric WECKER, 83200 Toulon - 18<sup>e</sup> (4) : Eric GUILLET, 60380 Bui-court-Songeaux - 19<sup>e</sup> (4) : Sabine LYON, 03340 Neuilly - 20<sup>e</sup> (4) : Nathalie VAUDIN, 06400 Cannes.

## RÉSULTAT DU CONCOURS JOUE AVEC MONTAGNÉ

Paru dans LE NOUVEAU PIF N° 728.

① Prénom et nom formés avec 11 lettres des mots : GUY MONTAGNÉ.

② Listes de préférences des tableaux de famille : E - G - F - A - H - I - D - B - C.

GAGNANTS qui recevront chacun (ou chacune) un ORDINATEUR DE JEUX VIDÉO ATARI.

1<sup>er</sup> (9 lettres exactes) : Christophe BARNIAUD, 88210 Senones - 1<sup>er</sup> ex aequo : Alexandre BAUDIN, 32100 Condom - 3<sup>e</sup> (6) : Cyrille GARNIER, 77310 Ponthierry - 4<sup>e</sup> (5) : Loïc GARÇON, 54440 Herserange - 4<sup>e</sup> ex aequo : Christine BOUT, 59800 Lille - 6<sup>e</sup> (5) : Julian MONS, 06300 Nice - 7<sup>e</sup> (5) : Delphine CLICHET, 93330 Neuilly-sur-Marne - 8<sup>e</sup> (4) : Stéphane BIRON, 49400 Saumur - 9<sup>e</sup> (4) : Jean Bastiste RIBAN, 57057 Metz - 10<sup>e</sup> (4) : Stéphanie BORIELLO, 75020 Paris - 11<sup>e</sup> (4) : Hervé FAUCHER, 87800 Nexon - 12<sup>e</sup> (4) : Alexandre REGIS, 75018 Paris - 13<sup>e</sup> (4) : Charles MELANIE, 13250 Saint-Chamas - 14<sup>e</sup> (3) : Carol CHEVALIER, 45190 Beaugency - 15<sup>e</sup> (3) : François DERETZ, 83260 La Crau - 16<sup>e</sup> (3) : Frédéric AULAS, 73600 Moutiers - 17<sup>e</sup> (3) : Gilles AUBUT, 63200 Riom - 17<sup>e</sup> ex aequo : Nicolas WOLFF, 67000 Strasbourg - 19<sup>e</sup> (3) : Sophie VALETTE, 84170 Montoux - 20<sup>e</sup> (3) : Jean LAMOTHE, 75019 Paris.



AVEC

**pépito**

PLUS DE

**10000 CADEAUX**

A GAGNER AU GRAND JEU DU

**PEPIT'SHOW®**

#### COMMENT JOUER ?

• Amuse-toi à répondre à la question suivante : De quel instrument de musique les copains de PÉPITO jouent-ils sur les images ci-contre ? (Cache les bonnes réponses).

#### COMMENT GAGNER ?

• Le jeu du PÉPIT'SHOW® est gratuit et sans obligation d'achat. • Les bulletins ayant 6, ou à défaut 5... bonnes réponses sont regroupés pour participer à un tirage au sort ; ceci permet d'attribuer les 3321 cadeaux de chacun des 3 premiers tirages au sort et les 100 autres du 4<sup>e</sup>. • Tu peux jouer et gagner à chaque tranche du jeu. Pour chacune, si tu envoies plusieurs bulletins-jeu, seul le meilleur au classement définitif sera retenu. • Tout bulletin-jeu illisible ou non conforme sera considéré comme nul. • Règlement complet de l'opération - déposé chez Maître PACALON, huissier de justice à Paris - et bulletins-jeu gratuits obtenus sur simple demande à l'adresse du jeu. Timbre remboursé sur simple demande.

#### PLUS DE 12 000 GAGNANTS

• Par 3 tirages au sort parmi les bonnes réponses le 16 Mai 1983, le 30 Juin 1983, et le 12 Septembre 1983. A chacun des 3 tirages, tu peux gagner : 1 orgue électronique YAMAHA PC100 ; 20 mini-stéréo enregistreurs avec cassette LANSAY KWAIS 205 ; 100 guitares électroniques à clavier Music star 2000 ; 3200 paires de maracas en plastique. • Et par tirage au sort exceptionnel le 15 Mai 1984 pour les bulletins-jeu expédiés à compter du 1<sup>er</sup> Septembre 1983 : 100 paires de maracas à gagner.

**TRÈS IMPORTANT :** Envoie tes bulletins-jeu • avant le 5 Mai 1983\* pour le 1<sup>er</sup> tirage • avant le 20 Juin 1983\* pour le 2<sup>e</sup> tirage • avant le 1<sup>er</sup> Septembre 1983\* pour le 3<sup>e</sup> tirage • avant le 10 Mai 1984\* pour le tirage exceptionnel. (\* Cachet de la poste faisant foi.)

#### JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT

• Envoie vite ce bulletin-jeu à : Jeu du PÉPIT'SHOW® - CASTOR Cedex N° 202 - 75801 PARIS BRUNE. Tu peux aussi le recopier sur une feuille de papier libre sans les dessins, en indiquant le nom des animaux et leur instrument de musique ainsi que tes nom et adresse complète ou l'obtenir gratuitement à l'adresse du jeu.



☐ TROMPETTE  
ou ☐ SAXOPHONE



☐ ACCORDÉON  
ou ☐ TROMBONE



☐ CASTAGNETTES  
ou ☐ MARACAS



☐ PIANO  
ou ☐ XYLOPHONE



☐ GUITARE  
ou ☐ CONTREBASSE



☐ SYNTHÉTISEUR  
ou ☐ BATTERIE

NOM : \_\_\_\_\_

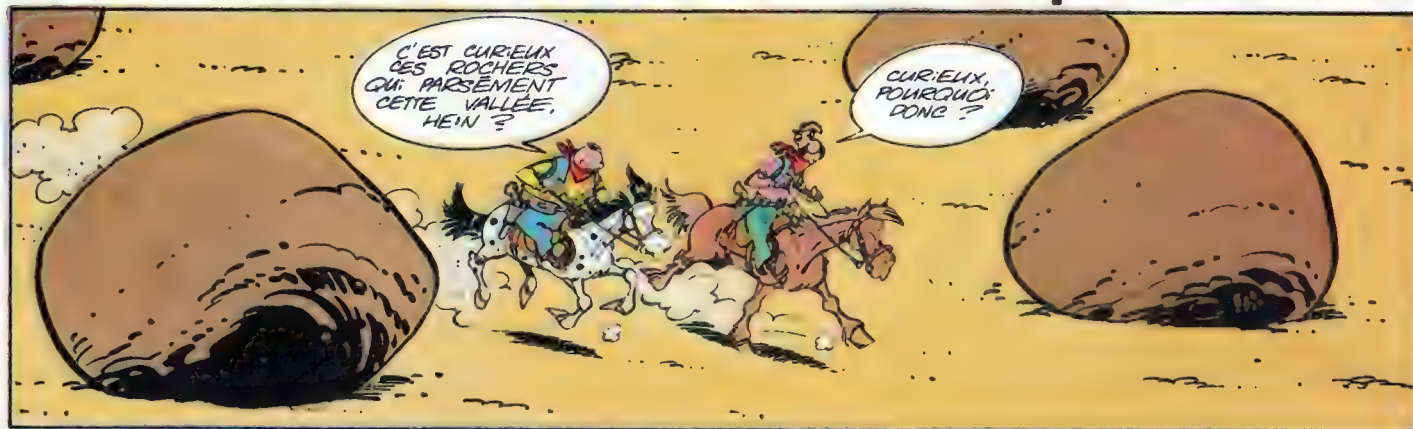
PRÉNOM : \_\_\_\_\_ AGE : \_\_\_\_\_

N° : \_\_\_\_\_ RUE : \_\_\_\_\_

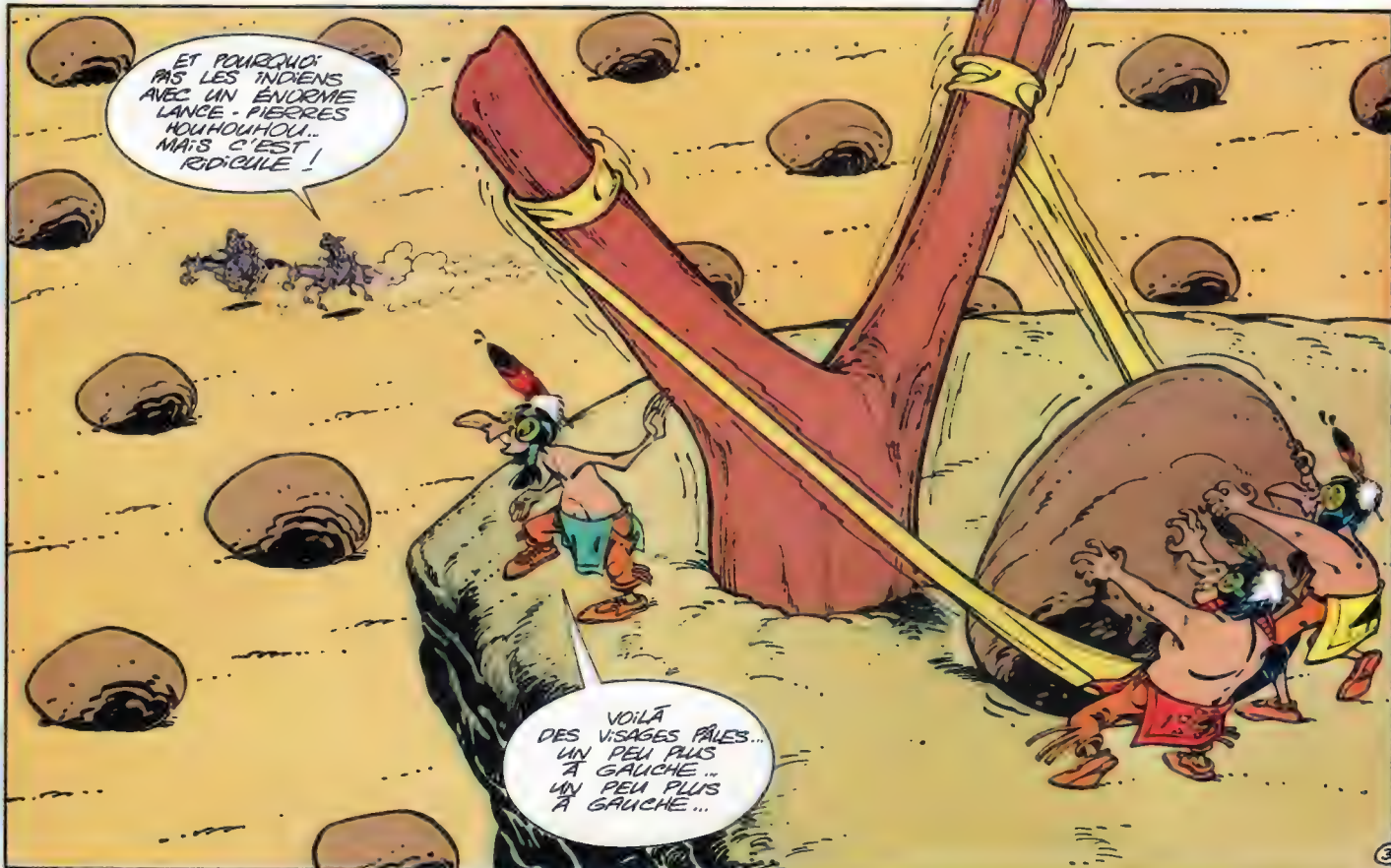
CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

PG





c Ed. VAILLANT 1979





**SUPER  
AVENTURE**

# TARAO

**DÉCOUVRE  
ENFIN LES HOMMES**

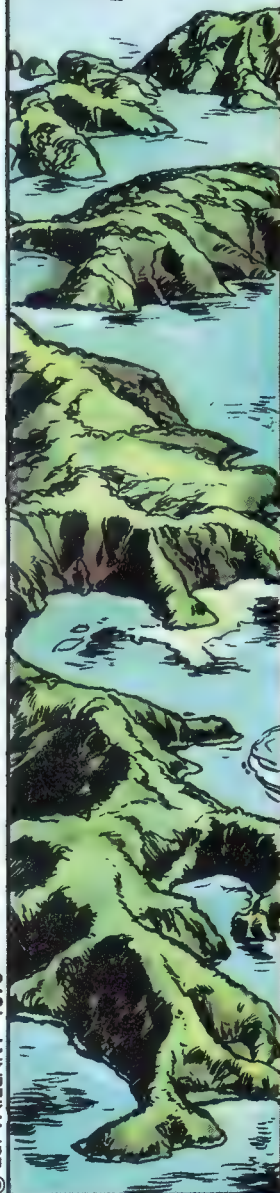


**+ UN REPORTAGE: LES BUSHMEN,  
ce petit peuple venu du fond des temps.**





L'ÎLE, SUR LAQUELLE TARAO AVAIT ÉTÉ REJETÉ PAR LA TEMPÊTE, ÉTAIT BIEN PLUS GRANDE QU'IL NE L'AVAIT IMAGINÉ...



DES "SINGES-À-PEAU-LISSE" VIVAIENT-ILS SUR CE TERRITOIRE ?... L'ENFANT L'ESPÉRAIT SANS TROP Y CROIRE !...

TARAO A ÉTÉ SI SOUVENT DÉÇU !



DES FRUITS EN ABONDANCE... DES SOURCES NOMBREUSES... LA VIE ÉTAIT PRESQUE AGRÉABLE ! ... HÉLAS...



QUELQUES JOURS S'ÉCOULÈRENT... EN FILS DE LA NATURE QU'IL ÉTAIT, TARAO SUT VITE S'ADAPTER...

HA ! HA ! HAA ! TARAO A ÉTÉ PLUS VIF QUE TOI !



ENCORE TOI, TOUJOURS TOI !



... IL Y AVAIT LE "VARAN", CETTE ESPÈCE DE DRAGON REDOUTABLE QUI, PLUSIEURS FOIS, AVAIT FAILLI DEVORER L'ENFANT !

12-10



DIX FOIS, TARAO AVAIT ÉTÉ SURPRIS  
PAR LE MONSTRE ... DIX FOIS, IL LUI  
AVAIT ÉCHAPPÉ !...



OUF...  
L'... IL ÉTAIT  
TEMPS !

...MAIS UN  
JOUR VENDRA OÙ  
TARAO NE SERA PAS  
ASSEZ LESTE !...



AU DÉBUT, L'ENFANT AVAIT TENTÉ  
DE TUER LE MONSTRE ... MAIS LES  
LANCES RICOCHAIENT SUR LA PEAU  
ÉCAILLEUSE COMME SUR UN  
BOULIER ...



ZLGGG

LA BÊTE HIDEUSE  
FINISSAIT PAR DIS-  
PARAÎTRE DANS  
LA FORÊT PRO-  
FONDE ...



...MAIS ELLE RÉAPPARAÎSSAIT  
LE LENDEMAIN, À L'ENDROIT OÙ  
TARAO L'ATTENDAIT LE MOINS...



OOOOH... TU  
NE LAISSERAS DONC  
JAMAIS TARAO EN  
PAIX, SALE  
BESTIOLE !



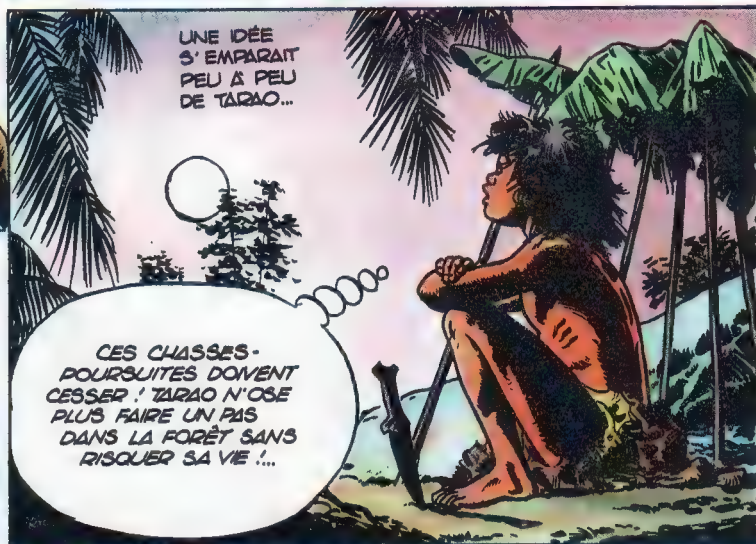


A PLUSIEURS REPRISES, L'ENFANT  
AVAIT TENTÉ D'ENTRAÎNER LE VARAN  
VERS UN DES NOMBREUX  
RAVINS DE L'ÎLE...



...MAIS LE MONSTRE  
ÉVITAIT TOUS LES PIÈ-  
GES, DÉJOUAIT TOUS  
LES TRAQUENARDS...

ENCORE MAN-  
QUÉ ! ON DIRAIT  
QU'IL DEVINE LES  
PENSÉES DE  
TARAO !



UNE IDÉE  
S'EMPARAIT  
PEU À PEU  
DE TARAO...

CES CHASSES-  
POURSUITES DOIVENT  
CESSER ! TARAO N'OSE  
PLUS FAIRE UN PAS  
DANS LA FORÊT SANS  
RISQUER SA VIE !...



PUISQUE  
L'UN DE NOUS  
DEUX EST DE TROP  
SUR CE TERRITOIRE,  
L'UN DE NOUS  
DEUX DOIT  
MOURIR !

LES "OMBRES" APPARU-  
RENT SOUDAIN À TARAO  
COMME CHAQUE FOIS  
QU'IL ÉTAIT INDÉCIS...

"TU AS PEUT-ÊTRE  
RAISON"... MURMURAIENT-  
ELLES, "MAIS SI QUEL-  
QU'UN DOIT MOUR-  
RIR, CE NE PEUT PAS  
ÊTRE TOI !"





LA DÉCISION DE L'ENFANT ÉTAIT PRISE. IL NE LUI RESTAIT PLUS QU'À TROUVER LE MOYEN DE DÉTRUIRE L'INVULNÉRABLE CRÉATURE.



LES LANCES, DONT IL AVAIT FAIT LES PILIERS DE SA HUTTE, LUI RAPPELAIENT COMMENT, JADIS...



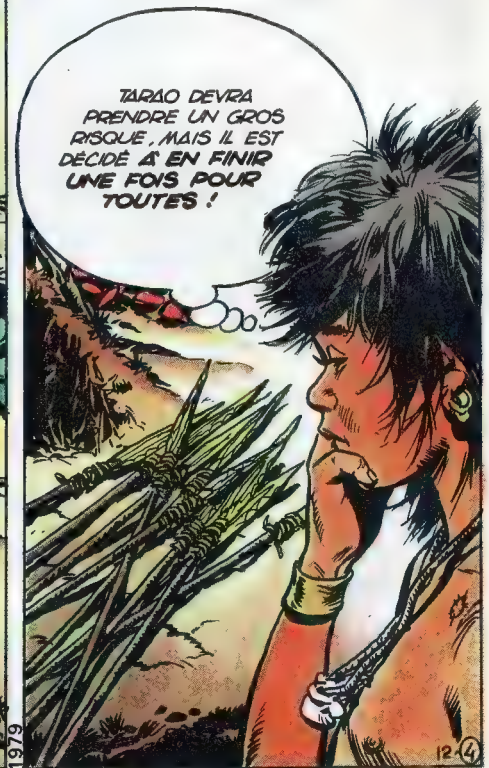
... IL S'ÉTAIT CRUELLEMENT BLESSÉ SUR LES PIQUANTS D'UN HÉRISSEON.

CE SOUVENIR LUI DONNA L'IDÉE D'UN PIÈGE !...

UNE SEULE LANCE EST SANS EFFET SUR CE MONSTRE... IL FAUDRAIT QUE TOUTES LES LANCES LE FRAPPENT EN MÊME TEMPS !

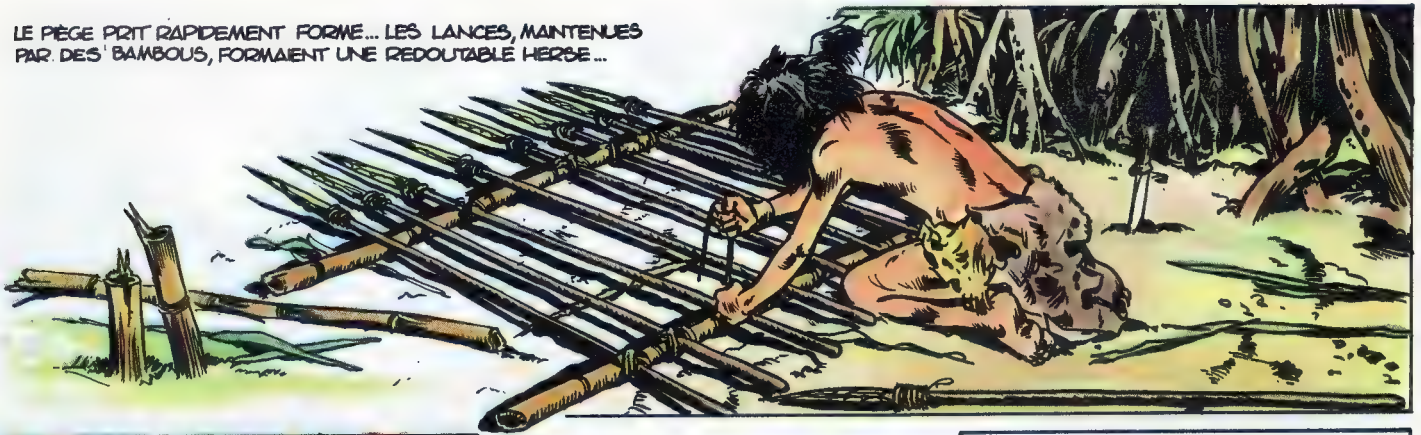
LES INNOMBRABLES DANGERS AFFRONTÉS AU COURS DE SA VIE SAUVAGE AVAIENT RENDU TARAO RUSÉ ET INGÉNIEUX...

TARAO DEVRA PRENDRE UN GROS RISQUE, MAIS IL EST DÉCIDÉ À EN FINIR UNE FOIS POUR TOUTES !





LE PIÈGE PRIT RAPIDEMENT FORME... LES LANCES, MAINTENUES PAR DES BAMBOUS, FORMAIENT UNE REDOUTABLE HERSE...



IL SERA FACILE D'ATTIRER CE MONSTRE VERS CE PIÈGE. CE N'EST MÊME PAS LA PEINE DE LE DISSIMULER !

DÈS QUE SON PIÈGE FUT PRÊT, TARAO SE MIT À LA RECHERCHE DU VARAN... IL RETROUVA AISÉMENT SES TRACES.

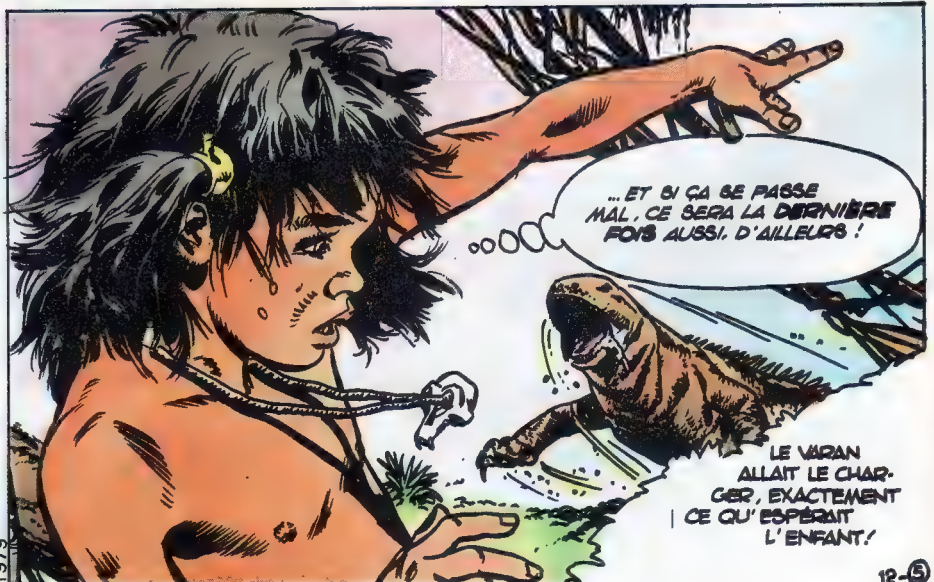


TARAO ARRIVE, MAU-DITE CRÉATURE ! TARAO NE TE CRAINT PLUS !

LE VENT EMPORTAIT ENCORE L'ÉCHO DE SON DÉFI, QUE L'ENFANT APERÇUT LE MONSTRE...



SI TOUT SE PASSE BIEN, C'EST LA DERNIÈRE FOIS QUE TARAO FUERA DEVANT CETTE BESTIOLE !...



...ET SI ÇA SE PASSE MAL, CE SERA LA DERNIÈRE FOIS AUSSI, D'AILLEURS !

LE VARAN ALLAIT LE CHARGER, EXACTEMENT ! CE QU'ESPÉRAIT L'ENFANT !



UN INSTANT PLUS TARD, IL  
FUYAIT, ENTRAÎNANT LE  
MONSTRE VERS SON  
PIÈGE ...

HUHM... SI  
TARAO TOMBAIT,  
IL SERAIT  
PERDU !

MAUGRÉ SA LOURDEUR, LE  
MONSTRE ÉTAIT RAPIDE ...  
IL N'ÉTAIT PLUS QU'À  
TRENTE PAS DE  
TARAO ...

... PLUS QU'À  
VINGT PAS...  
PLUS QU'À  
QUINZE PAS...  
PLUS QU'À  
DIX ...

LA HERSE DE LANCES SE RELEVA BRUSQUEMENT...  
REDOUTABLE REMPART SUR LEQUEL LA CRÉATURE  
VINT S'EMPALER ELLE-MÊME !

C'EST ALORS QUE  
L'ENFANT SALVA-  
GE PLONGEA VERS  
LA LIANE QUI AC-  
TIONNAIT SON  
PIÈGE ...

**CREESH**

TARAO A RÉUSSI !  
TARAO A VAINCU LE  
MONSTRE !

1979

12-6



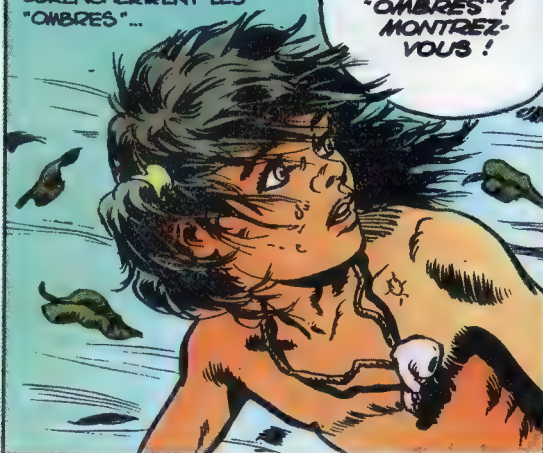
TANDIS QUE LE MONSTRE  
FOUDROYÉ SE FIGEAIT  
DANS LA MORT, L'ENFANT-  
SAUVAGE MÉDITAIT ...



LA "RUSE"  
A TRIOMPHÉ DE  
LA "FORCE" !

"OUI ! LA RUSE A  
TOUJOURS RAISON  
DE LA FORCE !"   
SURENCHÉRIRENT LES  
"OMBRES" ...

OÙ ÊTES-  
VOUS, LES  
"OMBRES" ?  
MONTREZ-  
VOUS !



POUR LA PREMIÈRE FOIS, TARAO ENTENDAIT  
LES VOIX DES "OMBRES" SANS LES VOIR !  
COMME UN VENT VIOLENT S'ÉTAIT LEVÉ, IL  
COMPRIIT SOUDAIN ...

OOOOH...



CES VOIX QU'IL PERCEVAIT N'ÉTAIENT  
NI CELLES DES "OMBRES" NI CELLES  
DE SA CONSCIENCE ...

CE SONT DE  
VÉRITABLES  
VOIX QUE LE  
VENT APPOR-  
TE À TARAO !



... DE VÉRITABLES  
VOIX DE "SINGES-  
À-PEAU-LISSE" ...  
DE VÉRITABLES  
VOIX D'HOMMES  
!!!





TARAO, BOULEVERSE À LA PENSÉE DE DÉCOUVRIR ENFIN SES SEMBLABLES, LUTTA LONGTEMPS CONTRE LE VENT...



... QUI LUI APPORTAIT PARFOIS DES MOTS OU DES BRÈGES DE PHRASES DONT IL NE COMPRENAIT PAS LE SENS ...



TARAO EST SUR LA BONNE PISTE ! TARAO APPROCHE !

LES "SINGES-A-PEAU-LISSE"... LES "SINGES-QUI-PARLENT"... LES HOMMES !!! IL ALLAIT ENFIN APPROCHER LES HOMMES !!!



LE CRÉPUSCULE ASSOMBRISSE RAPIDEMENT LE CIEL... L'ENFANT-SAUVAGE LUTTAIT TOUJOURS CONTRE LE VENT...



DES VOIX LUI PARVENAIENT TOUJOURS... ET SOUDAIN, IL SE FIGEA, COMME PÉTRIFIÉ SUR PLACE ...



ENFIN !!! ENFIN !!!

IL DÉCOUVRAIT ENFIN, AU LOIN, UNE TROUPE DE "SINGES-QUI-PARLENT"...





CE MOMENT DONT  
IL AVAIT SI SOUVENT  
RÊVÉ, ÉTAIT DONC  
ARRIVÉ !

TARAO  
ARRIVE, FRÈRES !  
TARAO VOUS  
SALUE !!!



LA NUIT TOMBAIT  
TRÈS VITE. ET  
TOUT-A-COUP...

UN LARGE ET PROFOND  
PRÉCIPICE LE SÉPARAIT  
DES HOMMES !



OOOOH...  
QUELQUES BONDS  
DE PLUS ... ET CE  
GOUFFRE AVA-  
LAIT TARAO !



ALORS, L'ENFANT-SAUVAGE CRIA ET HURLA...

TARAO EST LA,  
FRÈRES ! IL VOUS VOIT !...  
IL VOUS ENTEND !...



IL VOUS  
VOIT !... IL VOUS  
ENTEND !...

MAIS LE VENT RABATTAIT  
SES APPELS QUI NE PAR-  
VENAIENT PAS AUX  
HOMMES, DE L'AUTRE CÔTÉ  
DU GOUFFRE !...



LA VOIX BRISÉE,  
TARAO SENTIT  
UNE FOIS DE PLUS  
LE DÉSESPOIR  
L'ENVAHIR...

ILS SONT  
TROP LOIN...  
ET LE VENT  
EST TROP  
FORT !... ILS  
N'ENTEN-  
DONT  
JAMAIS  
TARAO  
!...



"PATIENCE !" LUI CHUCHOTÈRENT  
LES "OMBRES"... "TU FRANCHIRAS  
CE RAVIN DÈS QUE LE JOUR TE  
LE PERMETTRA !... PATIENCE !"



L'ESPOIR REVINT... TOUS LES SENS  
DE TARAO ÉTAIENT EN ÉVEIL... IL PER-  
CEVAIT TOUS LES MOTS QUE LUI AP-  
PORTAIT LE VENT... SES YEUX RES-  
TAIENT RIVÉS SUR LES "SINGES-A-  
PEAU-LISSE"...

COMME  
C'EST ÉTRAN-  
GE ! CERTAINS  
ONT DES...  
CHEVEUX AU  
MENTON !...

TOUT ÉTONNAIT L'EN-  
FANT... LES SILHOUET-  
TES DES "HOMMES",  
LEURS ATTRIBUTS,  
LEURS ARMES, LEUR  
LANGAGE QU'IL NE  
COMPRENAIT PAS...



DEMAIN, AU  
PETIT JOUR, TARAO  
DESCENDRA DANS  
LE RAVIN... IL ESCA-  
LADERA L'AUTRE  
FALAISE...



... ET IL REJOINDRA LE  
CLAN DES "HOMMES" !... IL  
REJOINDRA SES FRÈRES !  
OUI... DEMAIN SERA POUR  
TARAO LE PLUS BEAU,  
LE PLUS GRAND  
JOUR DE SA  
VIE !

CE FUT SUR CETTE PENSÉE MERVEILLEUSE QUE  
L'ENFANT, MALGRÉ LE FROID ET LE VENT, CÉDA  
AU SOMMEIL ET S'ENDORMIT AU CREUX D'UN  
BUISSON...



# LES BUSHMEN

**UN PEUPLE NOMADE  
VENU DU FOND DES ÂGES**

## UN TERRITOIRE

### GRAND COMME LA FRANCE

Les Bushmen vivent au Kalahari. C'est un désert où règnent la chaleur, le sable, les pierres, quelques épineux, une herbe sèche et piquante, et où se dressent, de place en place, d'immenses baobabs. La température y atteint facilement 50°C quand le soleil est au zénith, de mars à décembre.



## DES HOMMES DE LA PRÉHISTOIRE

Ce peuple archaïque du Sud-Ouest africain, vit de la chasse et de la cueillette de la même manière que vivaient ses ancêtres d'avant le Néolithique (- 10 000 ans). Aujourd'hui, les quelque 60 000 survivants de la race vivent dans l'État indépendant du Botswana, où les Bantous, venus du nord, et les fermiers Blancs, venus du sud, les ont obligés à se réfugier.

Physiquement de petite taille - 1,57 mètre en moyenne pour les hommes -, la peau relativement claire, les cheveux tellement crépus qu'ils s'enroulent en grains de poivre au ras du cuir chevelu, les Bushmen se déplacent à travers le Kalahari, par petites bandes de 50-60 personnes ayant toujours entre elles des liens familiaux.

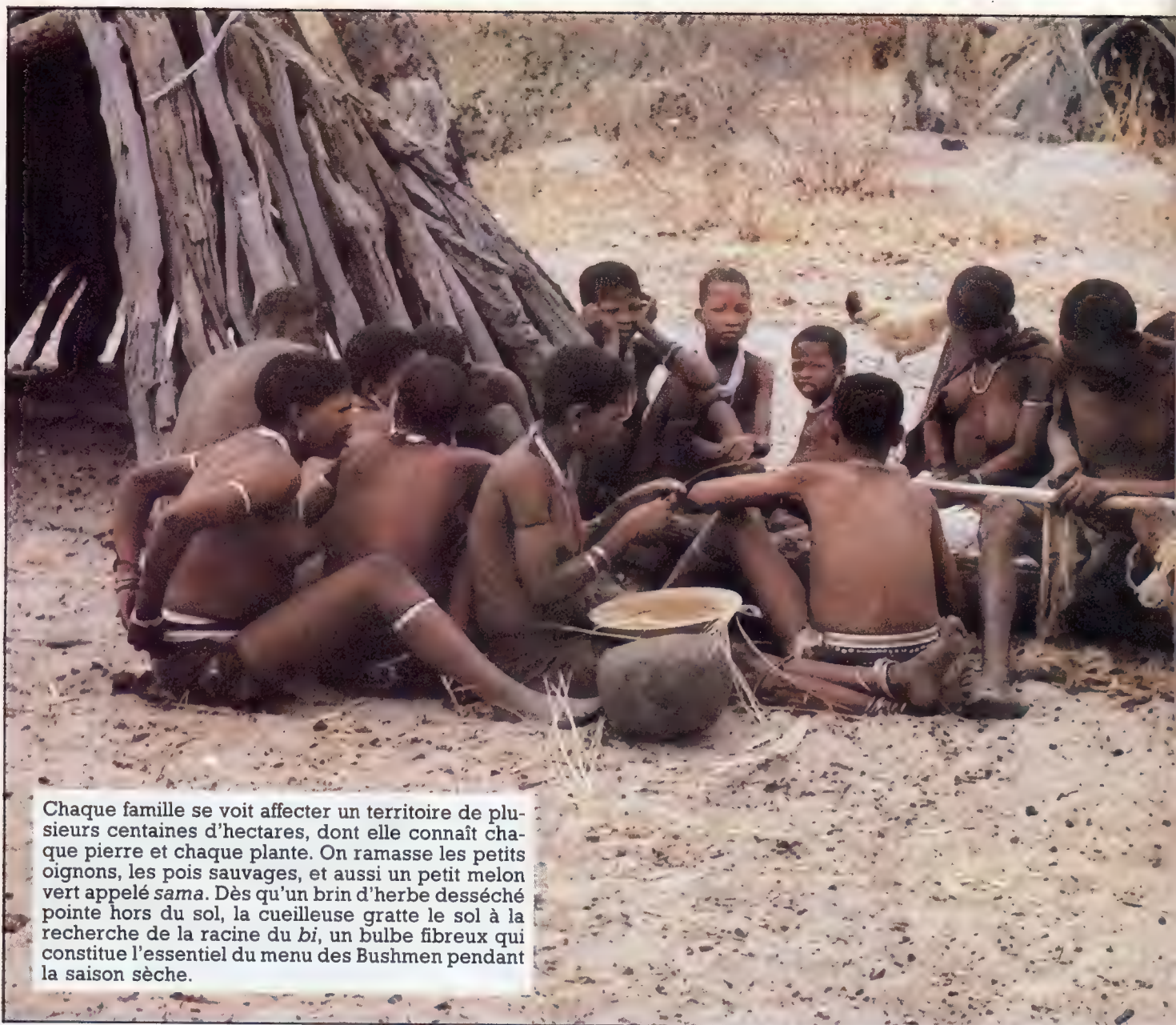






Toujours en mouvement, condamnés à nomadiser, les Bushmen explorent leurs territoires, dormant dans des huttes minuscules faites de branchages (des *schirms*). Les hommes portent un pagne en peau de bête; les femmes, le *kaross*, une sorte de cape de cuir faite de la dépouille entière d'un animal. Dans le dos de ce vêtement est ménagée une poche où la mère installe son bébé et les coquilles d'œufs d'autruche contenant la provision d'eau.





Chaque famille se voit affecter un territoire de plusieurs centaines d'hectares, dont elle connaît chaque pierre et chaque plante. On ramasse les petits oignons, les pois sauvages, et aussi un petit melon vert appelé sama. Dès qu'un brin d'herbe desséché pointe hors du sol, la cueilleuse gratte le sol à la recherche de la racine du bi, un bulbe fibreux qui constitue l'essentiel du menu des Bushmen pendant la saison sèche.

## TROUVER L'EAU DU DÉSERT

La vie du Bushmen est réglée par l'existence de l'eau ou des végétaux qui en contiennent. Cette nécessité lui a donné un véritable sixième sens : il sait « sentir » la présence du liquide dans un endroit apparemment sec. Il creuse alors un trou qui peut atteindre plusieurs mètres de profondeur. Quand il arrive au sable, il enfonce une sorte de chalumeau formé d'un roseau, dont l'extrémité inférieure est garnie d'une touffe d'herbes destinée à servir de filtre. La couche humide atteinte, il aspire, recrachant l'eau récupérée dans un récipient fait d'un œuf d'autruche ou d'une outre de peau. La rareté de l'eau est telle, que l'on peut voir, le matin, les enfants pomper précipitamment la rosée sur les plantes avec une paille, pour la verser dans les œufs d'autruche. Ces réserves d'eau sont ensuite enfouies dans le sable.



Lauréat du festival du film d'humour de Chamrousse, les Dieux sont tombés sur la tête donne à un nombreux public l'occasion de découvrir les Bushmen.





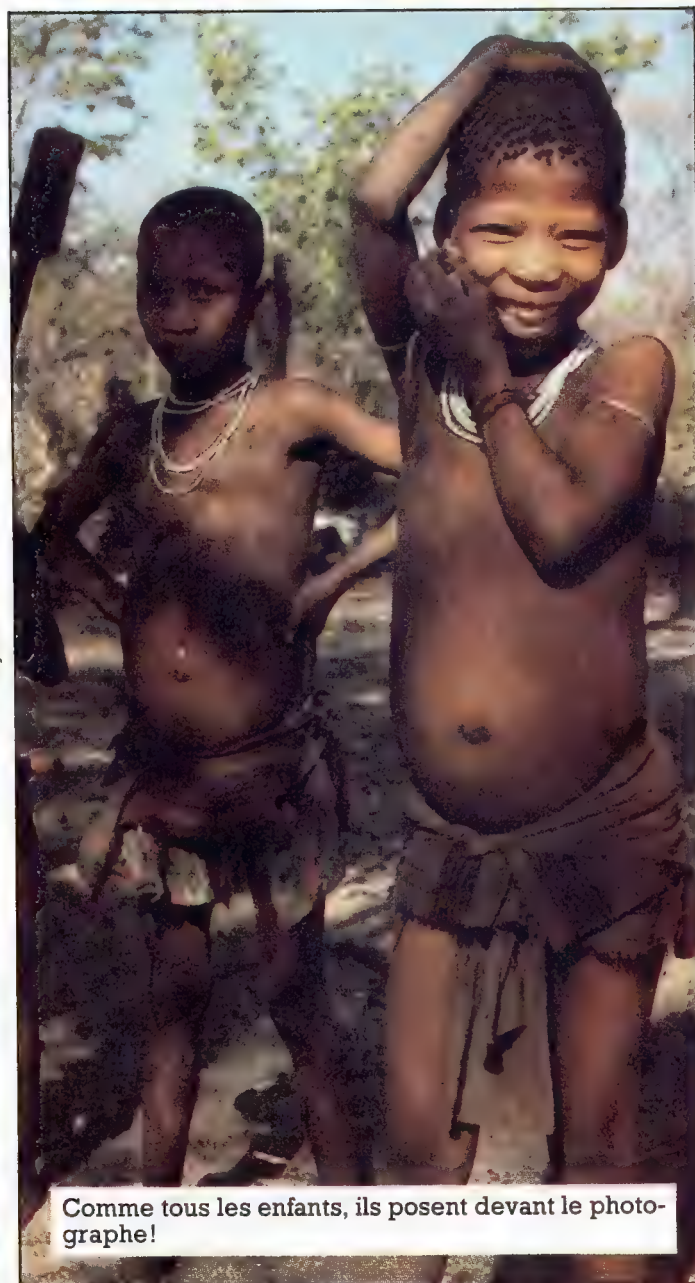
Ph. Jamain/ATLAS-PHOTO

## UN CHASSEUR PATIENT

L'essentiel des biens du Bushmen est constitué par un arc d'un mètre et quelques flèches contenues dans un carquois en écorce, dont les pointes faites en os, en pierre et, souvent aujourd'hui, en fer (grâce à des échanges), sont enduites de poison. Armé de cet arc misérable ou d'une lance, l'homme du désert doit employer toutes sortes de ruses pour abattre son gibier. En général, il prend position sur une petite colline et, dissimulé dans les roches, il attend que les animaux viennent à sa portée. Après des heures d'affût, voire des journées, le Bushmen est enfin en mesure de décocher sa pauvre flèche, qui ne peut que blesser le gibier... Ce dernier prend alors la fuite, et le chasseur le suit à la trace, attendant que le poison fasse son œuvre.

## ILS MANGENT DES SAUTERELLES

Les larves de termites, consommées crues ou cuites, font le régal des Bushmen. Quand l'un d'eux découvre une fourmilière, il la crève d'un coup de pied et, se couchant auprès, il cueille et dévore les fourmis jetées hors de leur nid par son intervention. Il en croque le ventre, et en jette la tête. Autre régal : les sauterelles, dont certains vols s'abattent sur le Kalahari, véritable manne tombant du ciel. On consomme les insectes frais ou séchés, et écrasés avec du miel. Le miel est également une friandise recherchée. Pour s'en procurer, le Bushmen surveille les allées et venues d'un petit oiseau prédateur d'abeilles ; il lui suffit de le « filer », pour que l'oiseau le conduise à la ruche, où le Bushmen puisera à pleines mains, sans se soucier des piqures...



Comme tous les enfants, ils posent devant le photographe!

Ph. Jamain/ATLAS-PHOTO



**LE SUPER**  
DE LA SEMAINE PROCHAINE

**LÉONARD**

**«LA GUERRE  
DES GÉNIES»**

1<sup>er</sup> épisode d'un album  
inédit de 46  
pages.

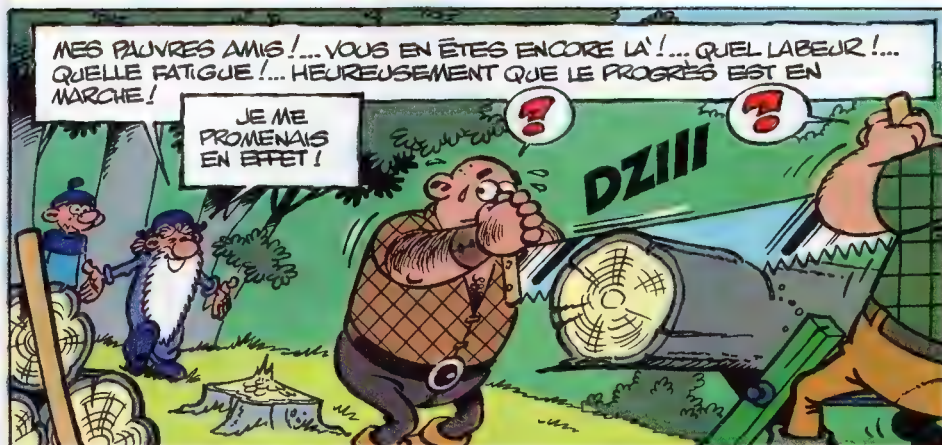


- + **COGAN**: Résoudra-t-il le mystère du monstre du lac?
- + **PIF-MAGAZINE**: Piloter le tonnerre...
- + **PIF**: Dans une mémorable bataille de plâtre.





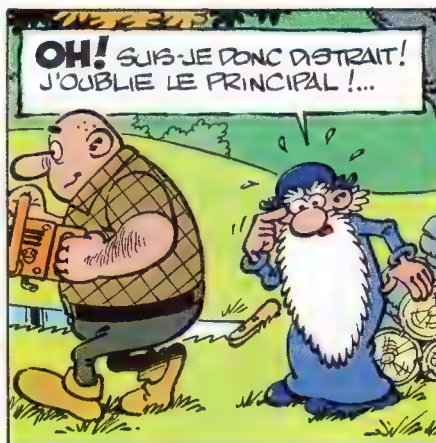
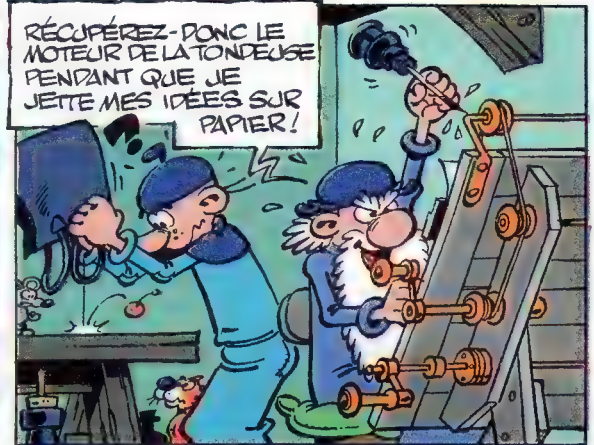
© DARGAUD EITEUR PARIS 1981



156A









# Motobécane. Les vélos cross qui grimpent jusqu'au podium.

**David Lebrun.**  
Finaliste aux Championnats du Monde.



**Yann Catel.**  
Finaliste aux Championnats du Monde.



**Yannick Pucel.**  
Médaille de Bronze aux Championnats du Monde.



**Jean-Luc Ferré.**  
Médaille d'Or aux Championnats d'Europe.  
Médaille de Bronze aux Championnats du Monde.



"Riders, ready, go!"  
Voilà ce que tu entendas  
le jour où tu seras sur  
la ligne de départ d'une  
compétition de BMX.

En attendant, pour  
t'entraîner, il y a toute  
une gamme de vélos  
cross Motobécane adap-  
tés à ton âge et à ton  
niveau de performances  
(du BX 14 à 613 F\* au MX  
252 avec son cadre tout  
chrome-moly).

Des couleuvres super,  
des vélos cross légers  
mais très solides pour  
rouler partout, se payer  
les bosses les plus dures,  
"faire l'hélicoptère" et  
retomber sans casse.

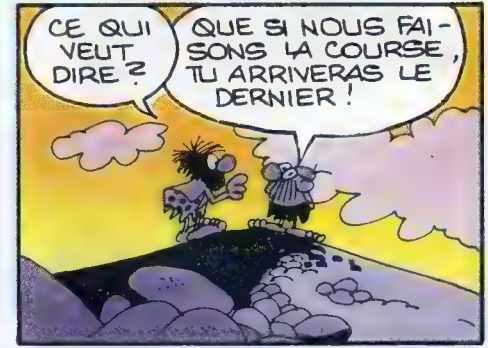
Question vélo cross,  
Motobécane est un  
champion: médaille d'or  
aux championnats  
d'Europe et 2 médailles  
de bronze aux  
championnats du Monde  
de Dayton (U.S.A.).  
Qui sera le premier à  
grimper sur le podium  
avec Motobécane?

\* Prix au 1.03.1983.



**Le modernisme sur deux roues.**





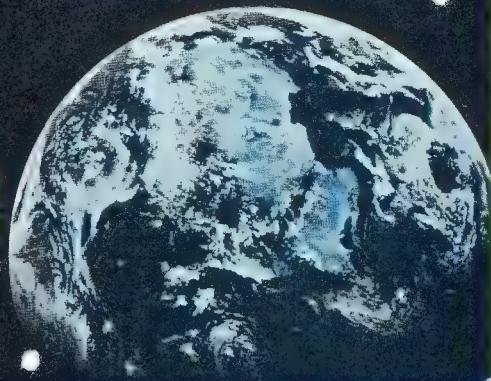
© BRUGUERA





# Pif magazine

CE MONDE EST ÉTONNANT



## LE ROI DES SINGES

CINEMA

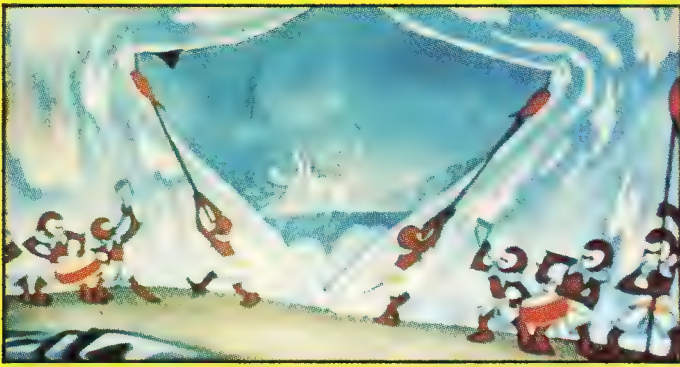
EN EXCLUSIVITE  
MONDIALE  
POUR LES LECTEURS  
DE PIF



Dans la montagne des Fleurs et des Fruits, vivait au milieu de ses sujets, le Roi des Singes.

Tiré d'une très ancienne légende chinoise, ce personnage merveilleux, rusé et courageux, est doté de pouvoirs magiques : il a la faculté de se multiplier au moindre danger. Pour cela, il n'a qu'à s'arracher quelques poils... et à souffler dessus ! *Le Roi des Singes* a été adapté au cinéma en dessins animés par les studios de Shanghai. Ce film de long métrage va paraître prochainement en France. En avant-première et en exclusivité mondiale pour les lecteurs du *Nouveau Pif*, voici raconté en images, *le Roi des Singes* !





1. Le Roi des Singes, Sun Wukong, mène une vie libre et heureuse au milieu de ses sujets, dans la montagne des Fleurs et des Fruits.



2. Les sujets du Roi s'exercent au maniement des armes. Sun Wukong surveille attentivement le spectacle; quand, soudain, il se mêle à ses sujets, sabre au clair.



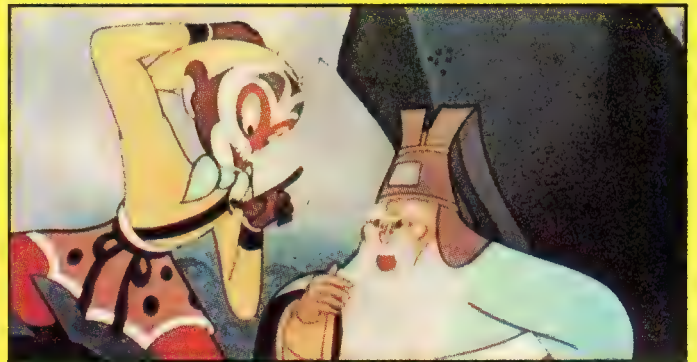
3. Mais le sabre se brise en deux. Un vieux singe propose alors à Sun Wukong de se rendre chez le Roi Dragon de la mer Orientale, pour lui emprunter une arme vraiment efficace.



4. Le Roi des Singes découvre chez le Roi Dragon une longue colonne d'acier qui, par magie, se retrécit au point de devenir une fine aiguille.



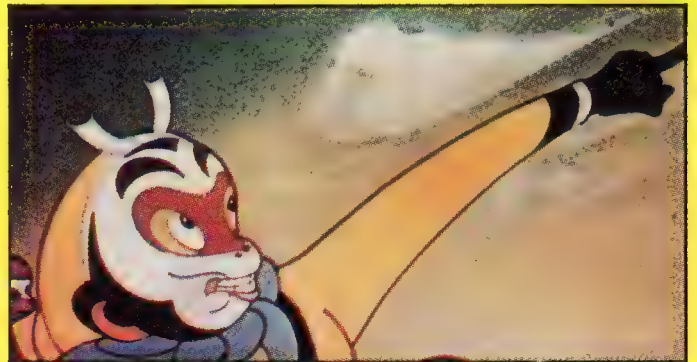
5. Le Roi Dragon se plaint du vol de l'aiguille auprès de l'Empereur de Jade. L'Étoile du Matin, conseiller de l'Empereur, suggère à ce dernier d'inviter le Roi des Singes.



6. L'Étoile du Matin se rend à la montagne des Fleurs et des Fruits avec l'invitation de l'Empereur de Jade. Le Singe pense que cela doit être amusant d'y aller.



7. Nommé protecteur des chevaux, Sun Wukong s'empresse de les détacher: les chevaux galopent et bondissent, ivres de liberté.



8. Ayant échappé à la fureur de l'Empereur, le Roi des Singes regagne la montagne des Fleurs et des Fruits.

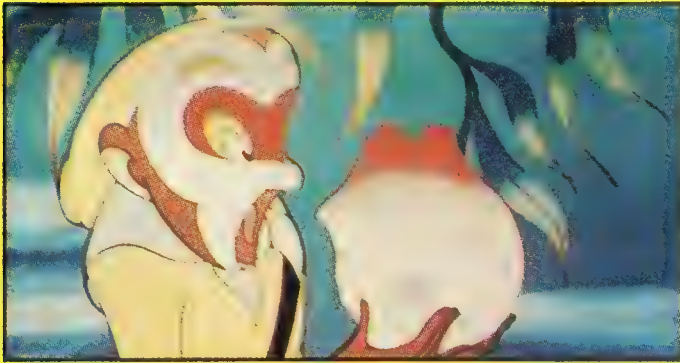




9. L'Empereur décide alors d'attirer le Roi des Singes en le chargeant de garder le Jardin des Pêchers.



10. Le Génie du Sol accueille le Singe devant la porte du Jardin. "Nul ne doit toucher à ces pêches qui ne peuvent être mangées qu'au banquet de la Reine."



11. Devant d'aussi beaux fruits, Sun Wukong n'hésite pas : il cueille les plus belles pêches et les déguste.



12. Envoyées par la Reine, sept jeunes fées découvrent le Roi des Singes. Elles lui apprennent qu'il n'a pas le droit de goûter aux fruits, car il n'est pas invité au banquet.



13. Se sentant trompé, le Singe échappe aux fées et se rend dans le pavillon de la Fontaine de Jade. Le banquet se prépare.



14. Le Singe s'arrache alors une touffe de poils, l'approche de sa bouche, et souffle. Les poils se transforment aussitôt en un essaim de guêpes qui vont piquer serviteurs et dignitaires.

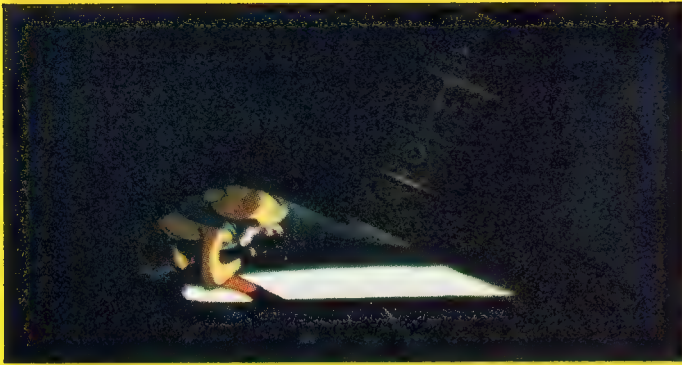


15. Sun Wukong s'installe à la place d'honneur et se verse une coupe de vin. "Vous ne m'avez pas invité, mais me voilà !". Il vide alors sa coupe et se met à manger.

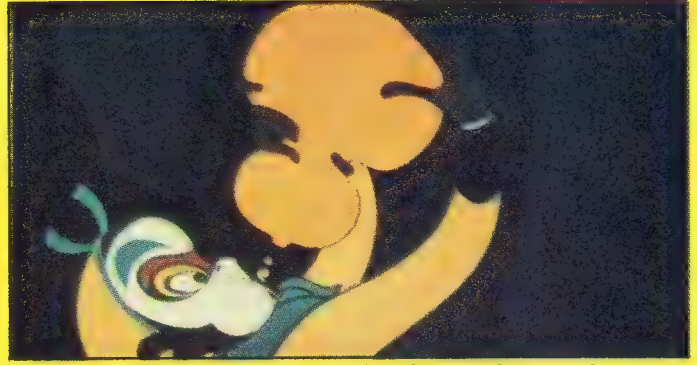


16. Ayant beaucoup bu, il réalise soudain que ses compagnons l'attendent. D'un geste, il fait apparaître un sac qui aspire tous les fruits merveilleux et autres mets délicieux.





**17.** Grisé par le vin, le Roi des Singes se retrouve au palais de Lao Zi. Là, il découvre la pièce de l'Elixir où trône une énorme cloche. Il la soulève, et une calabasse apparaît.



**18.** Il l'agite doucement et se dit : "Ce sont là sans doute les pilules de l'Elixir d'or". Il avale toutes les pilules. Émane alors de tout son corps, une lueur brillante.



**19.** De retour sur la montagne des Fleurs et des Fruits, le Roi des Singes offre un banquet à ses sujets et partage avec eux le vin d'immortalité.



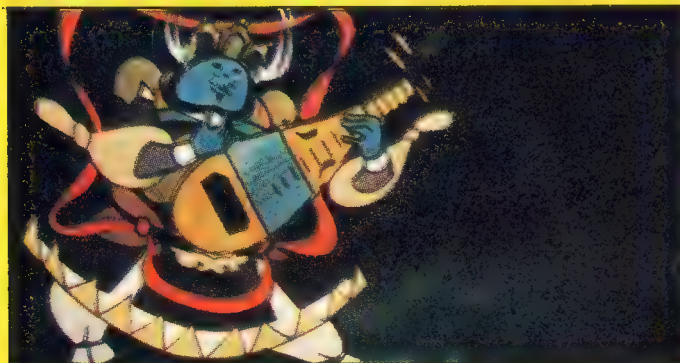
**20.** Furieux, la Reine mère et Lao Zi viennent se plaindre auprès de l'Empereur de Jade. Celui-ci, hors de lui, dépêche le Roi Li avec cent mille soldats afin de capturer le Singe.



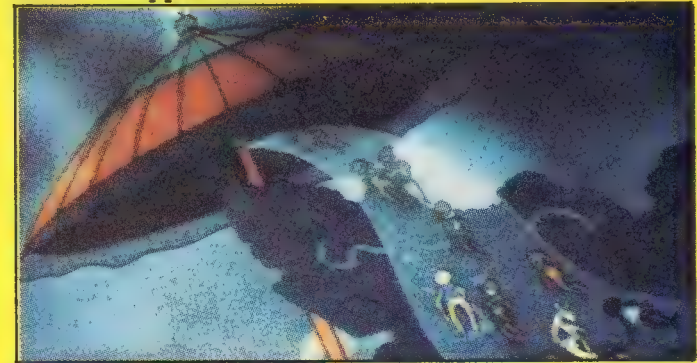
**21.** Les soldats du Roi Li encerclent la montagne. Les armées des singes sont rangées comme à la parade. Le Roi des Singes est à leur tête.



**22.** Le Roi de l'Épée lance son épée. Celle-ci se transforme en d'innombrables petites épées. Le Singe s'arrache alors une touffe de poils : des milliers de petits boucliers apparaissent.

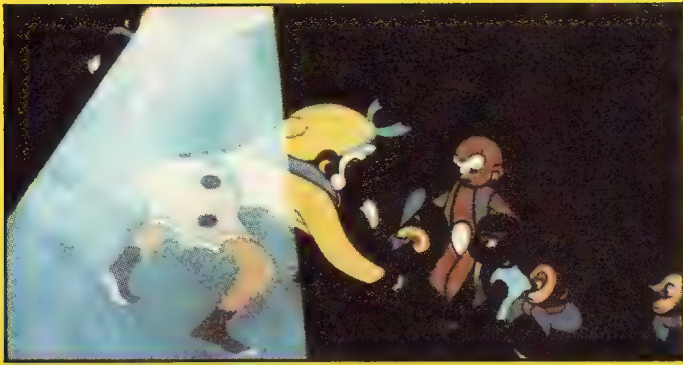


**23.** Le Roi céleste du Luth joue de son instrument magique ; sous l'effet de la musique, les singes chancellent.

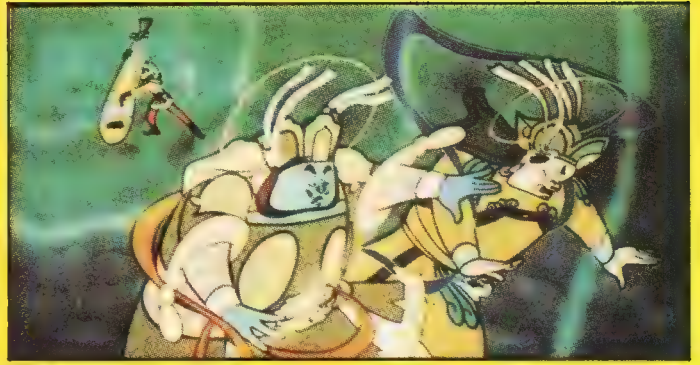


**24.** Le Roi céleste du Parapluie ouvre son parapluie magique d'où s'échappe une brume noire. Celle-ci attire les singes dans le parapluie.





25. Tous les singes sont prisonniers dans le parapluie. Le Roi s'arrache alors un poil et le transforme en un forêt d'acier. Les singes s'échappent par l'ouverture.



26. Le Roi des Singes s'empare du luth et en casse toutes les cordes. Un bruit épouvantable se fait entendre, et les deux rois s'enfuient effrayés.



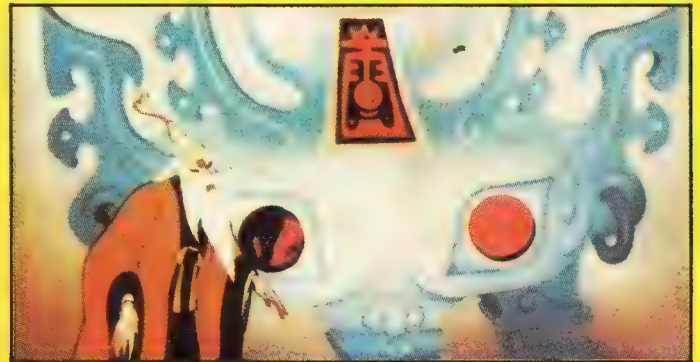
27. Sun Wukong se retrouve alors face au dieu Erlang. Ils s'affrontent dans un combat acharné, tandis que les armées célestes pourchassent les singes.



28. Le Singe se métamorphose en moineau pour s'enfuir. Erlang, lui, se change en aigle et fonce sur le moineau.



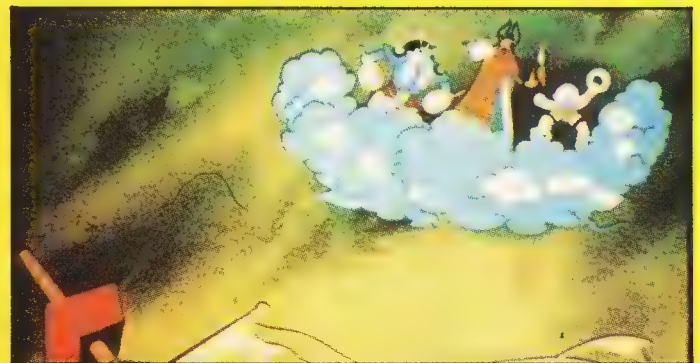
29. Le Singe décide de se transformer en temple. Mais Erlang, grâce au pouvoir magique de son troisième œil, le découvre.



30. Enfin capturé, Sun Wukong va être brûlé dans le fourneau à pilules d'immortalité de Lao Zi.



31. Après quelques jours de cuisson, Lao Zi ouvre le fourneau. C'est un Singe flamboyant qui apparaît alors, qui, d'un bond, dans un éclair d'or, s'envole vers la Salle des Brumes.



32. Là, le Singe a vite fait de disperser les généraux célestes. Tandis que l'Empereur de Jade prend la fuite sur un nuage, le Singe retrouve ses sujets sur la montagne des Fleurs et des Fruits.



**DANS 15 JOURS**

# **UN GRAND CONCOURS: DECOUVRIR LA CHINE**

## **1000 PRIX A GAGNER**

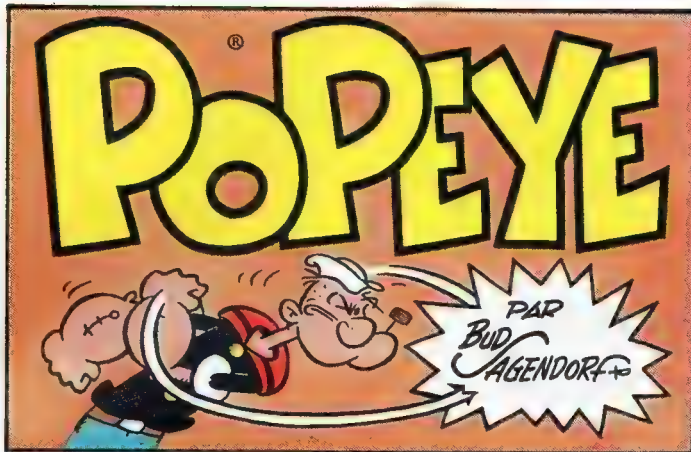
A l'occasion de la sortie du premier dessin animé chinois "Le Roi des Singes," le Nouveau Pif et les films de l'Atalante te proposent un grand concours.

**1<sup>er</sup> PRIX :  
2 VOYAGES  
EN CHINE,  
D'UNE DURÉE  
DE 8 JOURS**

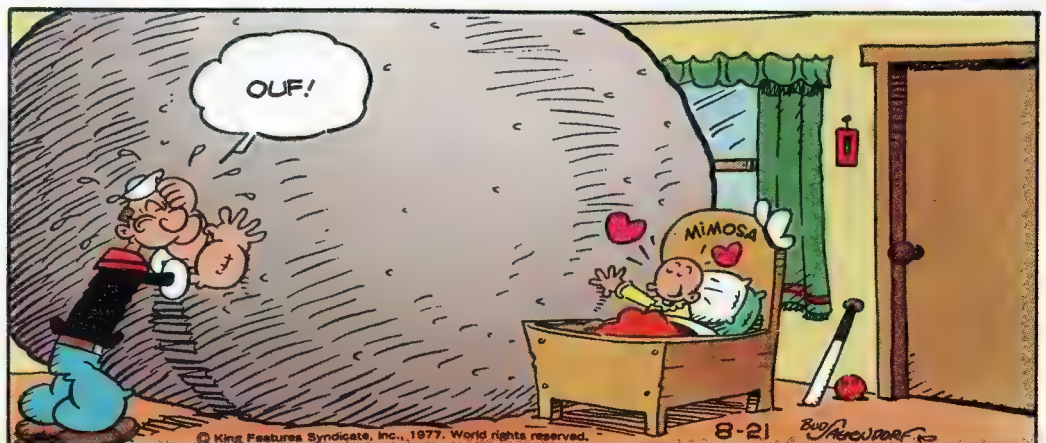
PHOTO: CARLOS MUNOZ-BAEZ







DISTRIBUÉ PAR OPERA MUNDI



© King Features Syndicate, Inc., 1977. World rights reserved.

8-21

BUD AGENDORF



LE NOUVEAU  
**Pif**  
SPÉCIAL

**SUPER  
CARTON**



**SOPHIE  
LA PIEUVRE MAGIQUE  
QUI TOURNEBOULE  
SUR LES VITRES**

En vente chez ton marchand de journaux 15 F

**+ UN  
SUPER POSTER  
GEANT  
D'HERCULE**



# Les jeux de Pif

Chaque jeu porte un certain nombre de ● selon sa difficulté :  
● faciles. ●● astucieux. ●●● champions.

Conception: Roger Dal

## 1. ANIMAUX ANOMALIES ●●

Cette semaine, nous allons nous promener ensemble dans la jungle.

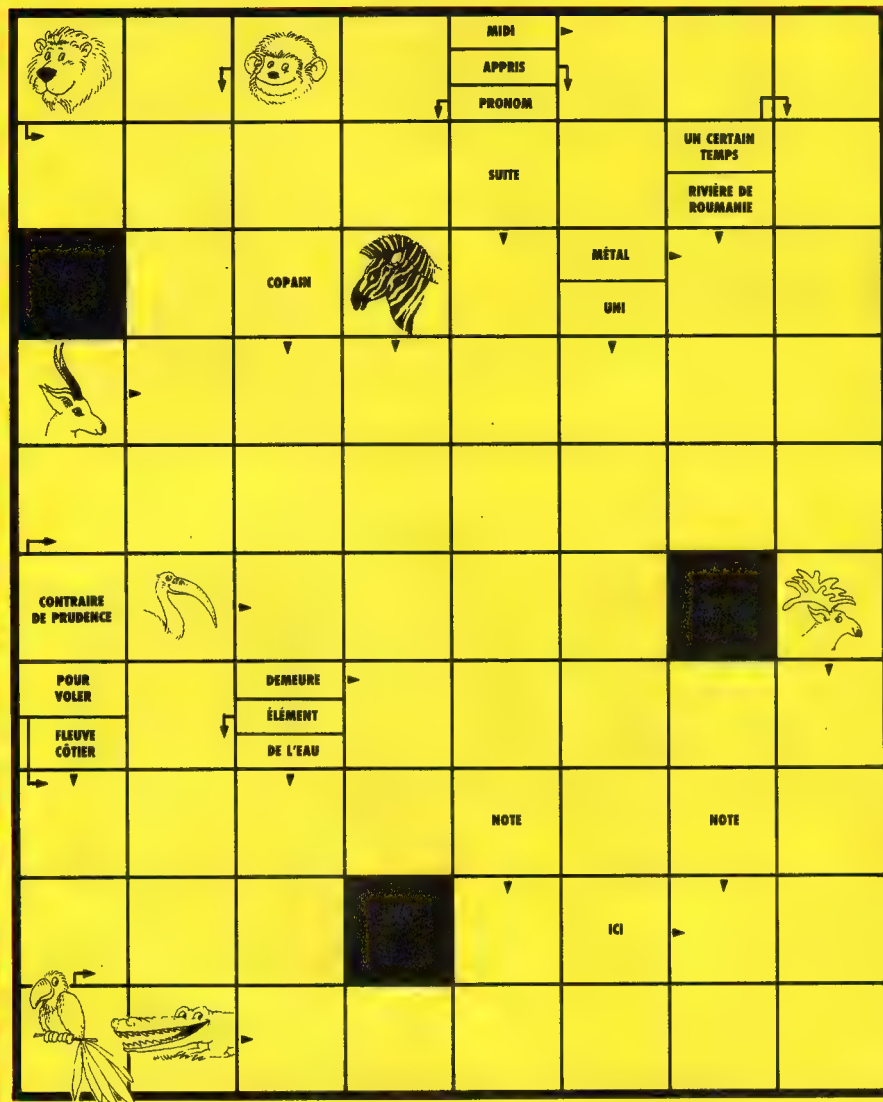
Pour commencer, tu vas essayer de découvrir une dizaine d'anomalies dans ce dessin.

Et gare aux bêtes féroces!...





## 2. FLÉCHOPIF ••



## 3. JE BLAGUE

Cette semaine, le concours de blagues est gagné par Robert Souveton, 84500 Lapalud-Bollène, avec l'histoire que voici, et qui va lui valoir un jeu passionnant offert par MECCANO, un SUPER MASTER MIND... Le veinard!



Un monsieur se présente à la mairie pour faire renouveler sa carte d'identité.

« Votre nom ?  
– Bonaparte.  
– Votre prénom ?  
– Napoléon. »

L'employé regarde ce qu'il vient d'écrire, et dit au monsieur en souriant :

« On peut dire que vous avez un nom connu, vous ! »

– J'ai un nom connu, en effet, ça fait vingt ans que j'habite dans le quartier ! »

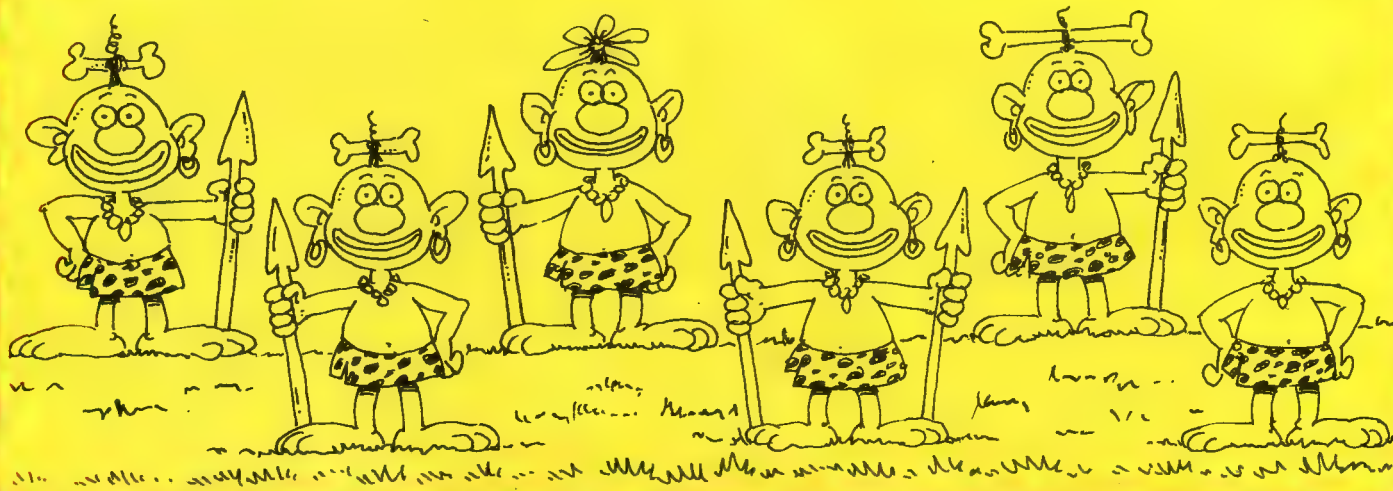
On sonne, Toto va ouvrir. Un monsieur est sur le seuil, et dit : « Je vends des produits pour chats. »

Alors, Toto répond : « Maman n'est pas là, mais je vais voir si le chat veut bien vous recevoir... »

**Franck Delaigue,**  
42100 Saint-Étienne.

## 4. LEQUEL EST KOULOU ? •

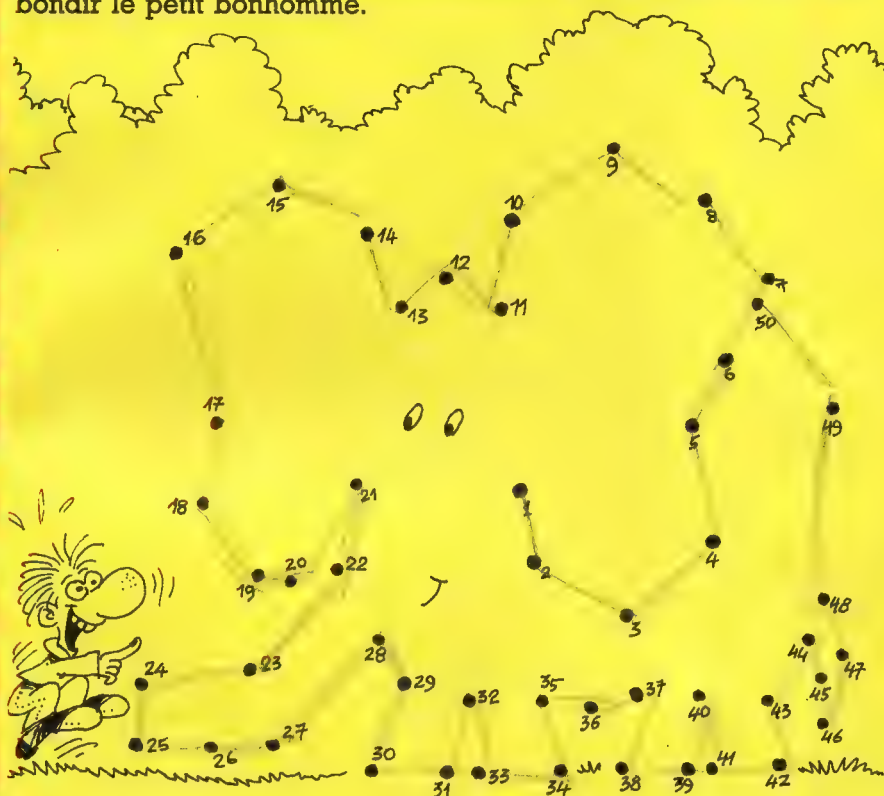
Koulou n'a qu'une lance, qu'il porte de la main droite; il a des anneaux aux oreilles et un os sur la tête. Lequel est Koulou ?





## 5. JEU À POINTS •

Réunis par un trait les points numérotés, et tu sauras ce qui fait bondir le petit bonhomme.



## 6. CHANGEMENTS À VUE ••

Entre cette vue de la jungle et celle du bas à gauche, il y a 8 différences. Lesquelles?



## 7. CHANGEMENTS À VUE ••

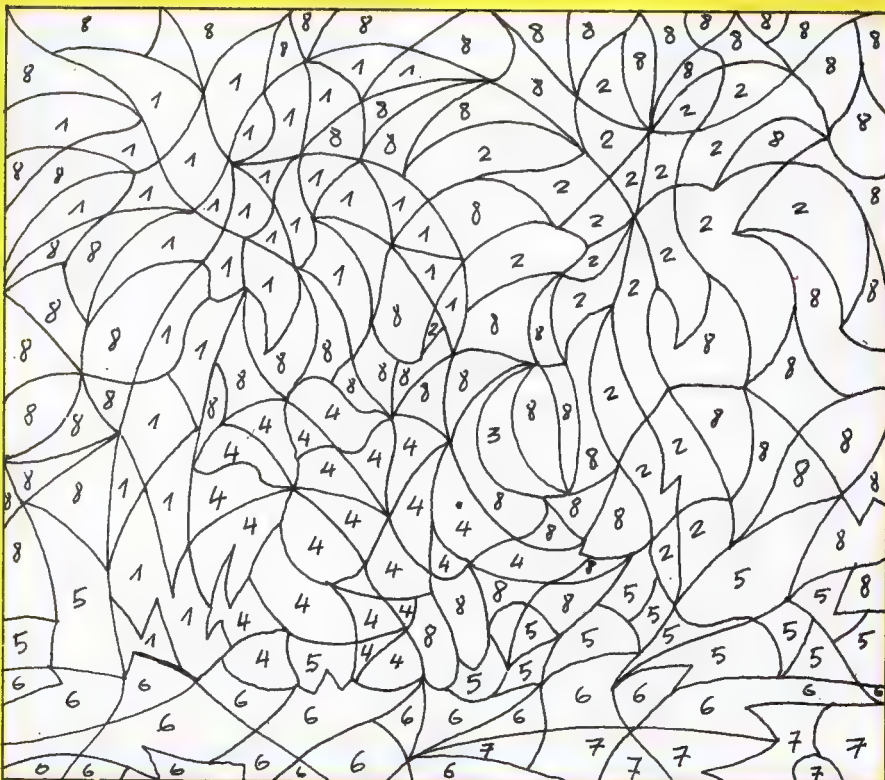
C'est ce second dessin de la page qui présente 8 différences avec le dessin du haut à droite. Lesquelles?



## 8. HUMOCOLOR

Code des couleurs :

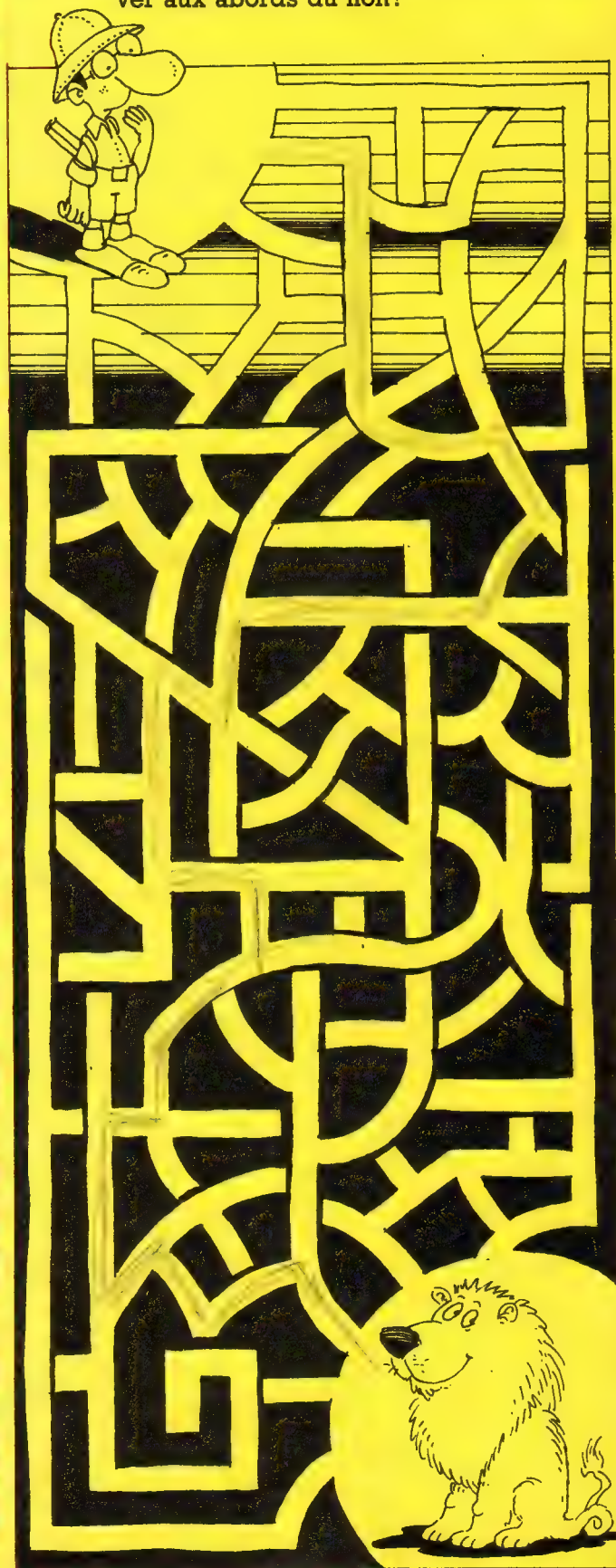
1 : vert clair - 2 : jaune - 3 : blanc - 4 : gris - 5 : vert foncé - 6 : marron - 7 : bleu foncé - 8 : bleu clair.





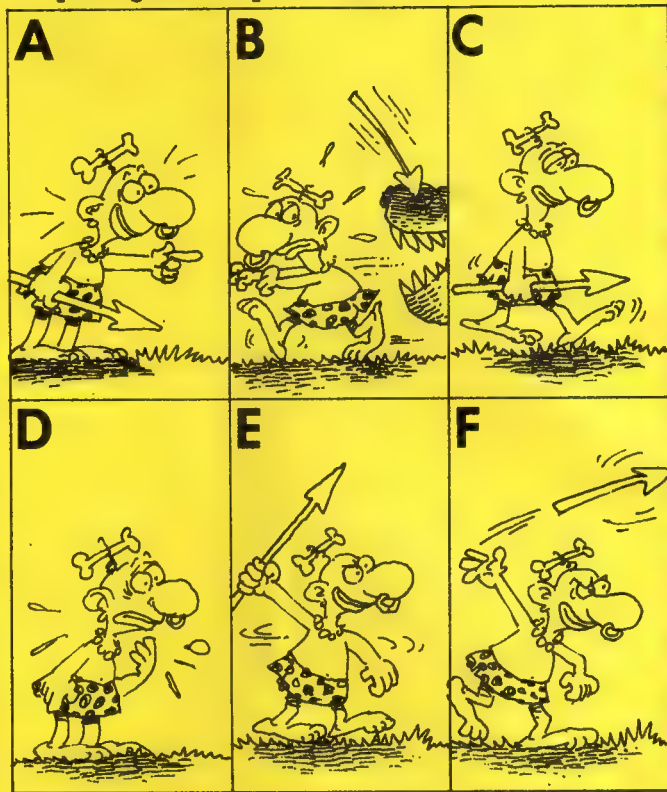
## 9. LABY DU LION ET DU CHASSEUR \*

Quel chemin le chasseur doit-il prendre pour arriver aux abords du lion?



## 10. LE BON SENS \*\*

Remets les images dans le bon ordre, pour savoir ce que signifie ce petit film.



## 11. JEU D'OMBRES \*\*

Je compte sept différences entre cet explorateur et son ombre sur le mur. Lesquelles?





# Les énigmes de TIM

12. ...

PAR DIRICK



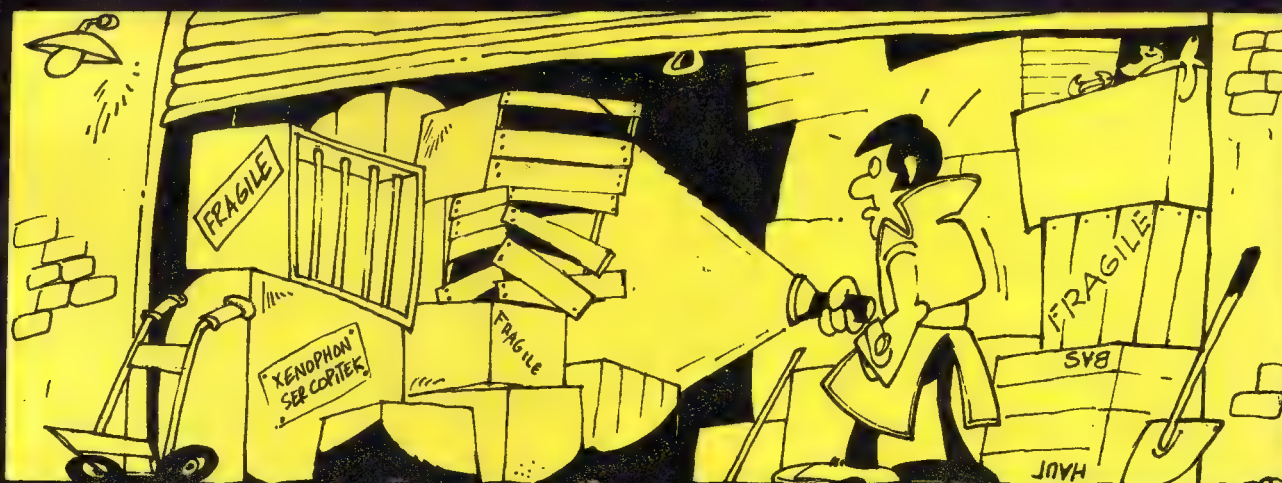
## ANIMAUX SANS ZOO



Un groupe de protecteurs de la nature demande à Tim de les aider. Ils accusent un certain Sercopitek, importateur d'animaux pour les zoos, de se livrer à un trafic clandestin...



Tim rencontre Sercopitek, qui récusé les accusations portées contre lui.

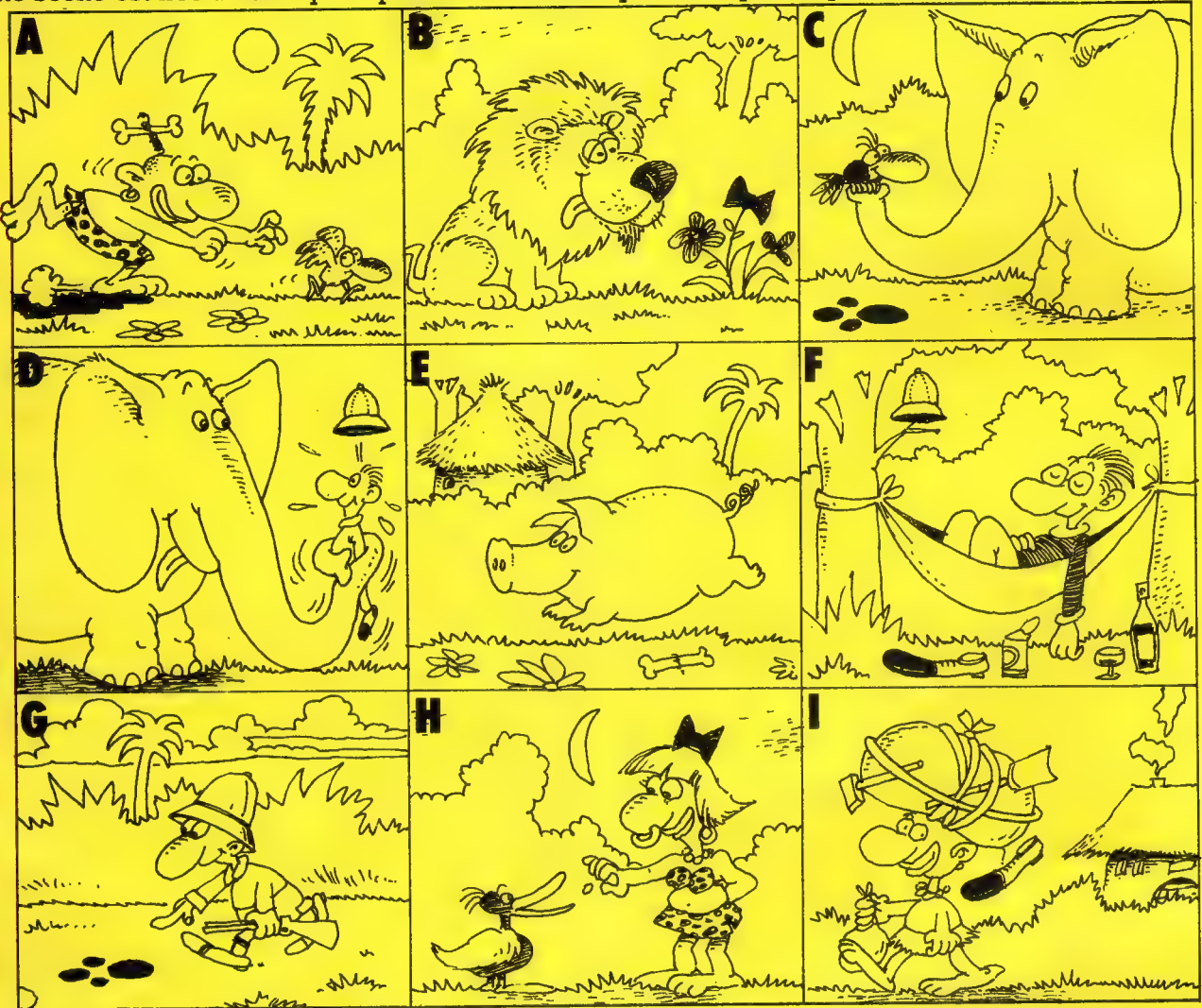


Tim décide de visiter les entrepôts, le soir même. Il ne découvre aucun animal, mais il est cependant du même avis que les protecteurs de la nature. Et toi?



### 13. FAIS LA CHAÎNE DANS LA JUNGLE \*\*\*

Forme la chaîne en partant de l'image A pour arriver à l'image I, en passant par toutes les autres. Chaque petite scène est liée à celle qui la précède et à celle qui la suit par un petit détail commun.



## SOLUTIONS

#### 1. ANIMAUX ANOMALIES

Le robinet sur le tronc - La prise de courant à la queue du boa - L'ampoule sur la branche - Le drapeau - La tour Eiffel - La cheminée aux bois du renne - Les lunettes de l'hippopotame - Le crayon dans la narine de l'autre hippopotame - Le fusil au canon coudé - Les chaussures de foot du chasseur.

#### 2. FLÉCHOPIF

**HORIZONTALEMENT :** Sud - Lion - Or - Gazelle - Témérité - Ibis - Reste - Aile - Ara - Là - Caïman.

**VERTICALEMENT :** Aa - Singe - Air - Ami - Lac - On - Zèbre - Série - Mi - Su - Lisse - Olt - La - Durée - Élan.

#### 4. LEQUEL EST KOULOU?

C'est le 2<sup>e</sup> en partant de la gauche.

#### 6 et 7. CHANGEMENTS À VUE

Le chapeau de « Tarzan » - Le bout de sa liane - Un arbre, à gauche, a changé de nature - Les pagnes des deux personnages ont changé de « décor » - Le personnage de droite a changé de « coiffe » - La pointe de sa sagaie n'est plus la même - L'ara a le bec différent - L'hippopotame a perdu une dent - La fleur en bas à droite est différente.

#### 9. LABY DU LION ET DU CHASSEUR

Quel chemin prendre dans la jungle pour arriver au lion? Mais le deuxième en partant du haut!

#### 10. LE BON SENS

Ordre des images : C - A - E - F - D - B.

#### 11. JEU D'OMBRES

La plume au casque - La dimension du nez - La moustache - Le fusil à deux canons - Plus de filet à papillons - Le ventre - Le carnier.

#### 12. L'ÉNIGME DE TIM

Lorsque Tim inspecte les entrepôts de Sercopitek, il découvre des épluchures de fruits (en haut et à droite sur un tas de caisses). Ce ne sont certainement pas les animaux que Sercopitek dit avoir transportés, qui auraient pu laisser ces débris, puisqu'ils ne mangent que de la viande ou du poisson... Il s'agit donc de singes!

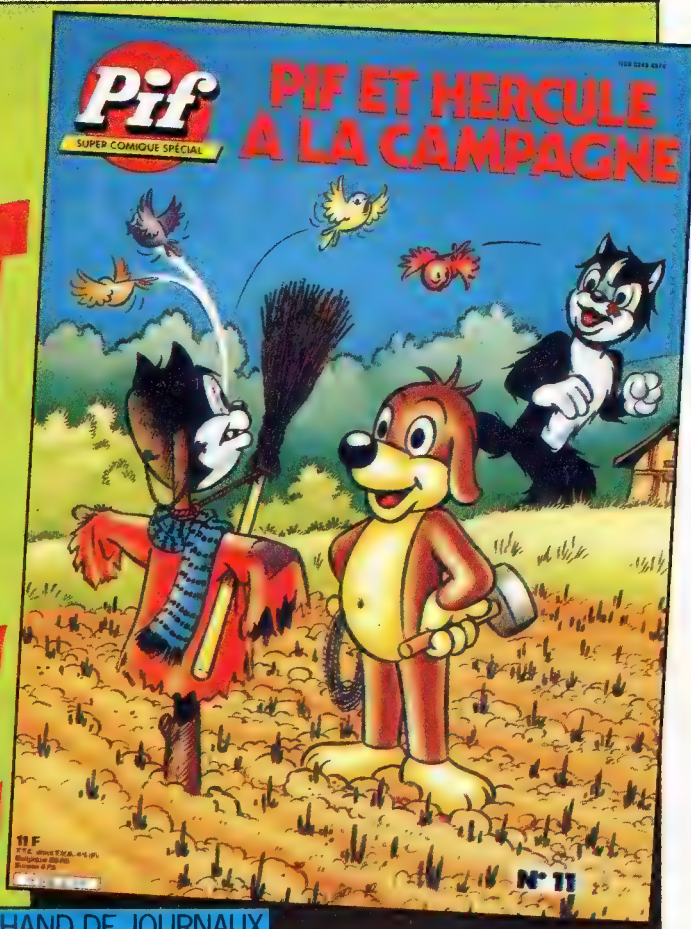
#### 13. FAIS LA CHAÎNE DANS LA JUNGLE

A et E: l'os - E et G: le cocotier - G et C: les traces - C et H: la lune - H et B: le nœud dans les cheveux et la fleur - B et D: la langue - D et F: le casque colonial - F et I: la chaussure.





EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



## RÉSULTAT DU CONCOURS JOUE AVEC COLLARO

Paru dans LE NOUVEAU PIF N° 729.

① Prénom et nom formés avec 15 lettres des mots : STÉPHANE COLLARO.

② Listes de préférences :

L - C - B - A - M - F - I - E - K - D - J - H - G.

GAGNANTS qui recevront chacun (ou chacune) un ORDINATEUR DE JEUX VIDÉO ATARI :

1<sup>er</sup> (5 lettres exactes) : Thierry ROCHER, 93500 Pantin - 2<sup>e</sup> (4) : Emmanuel VANDAMME, 59251 Allennes - 3<sup>e</sup> (4) : Camille SALAUN, 44300 Nantes - 4<sup>e</sup> (4) : Richard VIVION, 49300 Cholet - 5<sup>e</sup> (3) : Gilles DROGERYS, 92290 Lalaby - 6<sup>e</sup> (3) : Christelle FOSSIER, 62710 Courrières - 7<sup>e</sup> (3) : Frédéric PARESY, 78000 Versailles - 8<sup>e</sup> (3) : Laurent PIERRE, 78200 Mantes-la-Jolie - 9<sup>e</sup> (3) : Samuel JACQUES, 94250 Gentilly - 10<sup>e</sup> (3) : Didier CASTORI, 13003 Marseille - 11<sup>e</sup> (3) : Samuel GAILLARD, 86100 Chatellerault - 12<sup>e</sup> (3) : Emmanuel NEUVEUX, 18100 Vierzon - 13<sup>e</sup> (3) : Emmanuel LENAY, 62800 Liévin - 14<sup>e</sup> (3) : Gilles ORAZI, 06000 Nice - 15<sup>e</sup> (3) : Alain MARZONA, 78730 Saint-Arnoult - 16<sup>e</sup> (3) : Fabrice TROUVE, 93200 Saint-Denis - 17<sup>e</sup> (3) : Pukyo RUIZ, 45100 Orléans - 18<sup>e</sup> (3) : Philippe HUMBERT, 54500 Vandœuvre - 19<sup>e</sup> (3) : Stéphane CAPUT, 91590 La Ferté-Alais - 20<sup>e</sup> (3) : Benjamin DEFFE, 92200 Neuilly.

## BON POUR UNE ENTRÉE GRATUITE



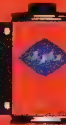
DANS L'UN DES 30  
PARCS ZOOLOGIQUES  
DE L'A.N.P.Z.

Tu trouveras les adresses des parcs chez le détaillant AGFA PHOTO le plus proche de chez toi. Tu y trouveras aussi un bulletin de participation au grand jeu gratuit AGFACOLOR 100 à partir du 15 Avril. Le grand prix est un safari photo au Kenya pour 4 personnes, plus 20 grands livres LAROUSSE "Découverte de l'Afrique noire".

## GAGNE UN SAFARI PHOTO POUR TOI ET TA FAMILLE

\* Cette entrée gratuite est offerte par l'ASSOCIATION NATIONALE DES PARCS ZOOLOGIQUES et AGFA-GEVAERT - Division Photo.

La vie s'écrit en Agfa.





**80 F  
D'ÉCONOMIE**

Même si le prix  
de PIF augmente, toi,  
abonné, tu ne paieras  
que 6,45 F.

**1300 PAGES DE RIRE**

**+ 850 PAGES D'AVENTURES**

**+ 350 PAGES DE JEUX**

**+ 300 PAGES DE REPORTAGES**

**+ 52 GADGETS SUPER EXTRA**

52 numéros  
pour le prix  
de 42 !

**= 336 F SEULEMENT**  
au lieu de 416 F

soit **80 F D'ÉCONOMIE**

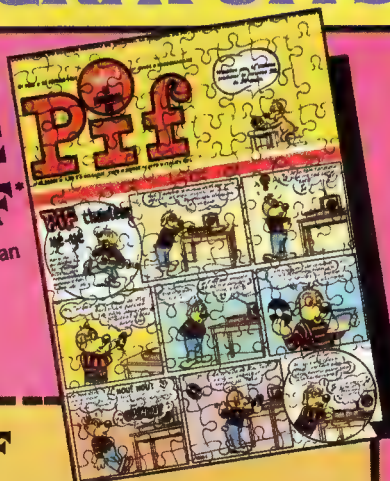
ou encore **10 NUMÉROS GRATUITS**

Parles-en vite  
avec  
tes parents.



**EN CADEAU  
CE MAGNIFIQUE  
PUZZLE PIF**

\* Pour tout nouvel abonné d'un an



83 23 03

**JE M'ABONNE AU NOUVEAU PIF**

**00** OUI. Je souhaite souscrire un abonnement d'un an au nouveau PIF et réaliser ainsi une économie de 80 F. Je recevrai 52 numéros alors que je vous en paie 42. Vous m'enverrez prochainement le puzzle PIF. C'est mon cadeau de bienvenue.

☐ France et DOM-TOM : 336 F. ☐ Étranger : 450 F.

**01** NON. Je préfère souscrire un abonnement à six mois et réaliser une économie de 32 F. Ci-joint mon règlement de 176 F. Envoyez-moi en cadeau un album "La fabuleuse histoire de PIF" (Étranger 250 F).

**02** NON. Je préfère souscrire un abonnement à trois mois. Je recevrai 13 numéros pour le prix de 12. Ci-joint un règlement de 96 F. (France exclusivement). Envoyez-moi en cadeau un poster en couleur d'un personnage du nouveau PIF.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19 \_\_\_\_\_

J'établis mon règlement à l'ordre de **BRED/VAILLANT**  
(et non pas SERP). Bon à retourner à :  
SERP - Gestion abonnements Pif - B.P. 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX.  
Offre valable jusqu'au 30-09-83.



La semaine prochaine

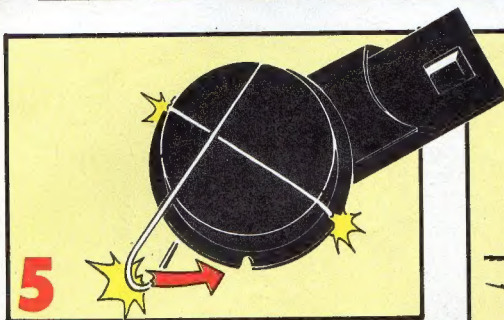
**TON GADGET**

# LA TURBOROUVE

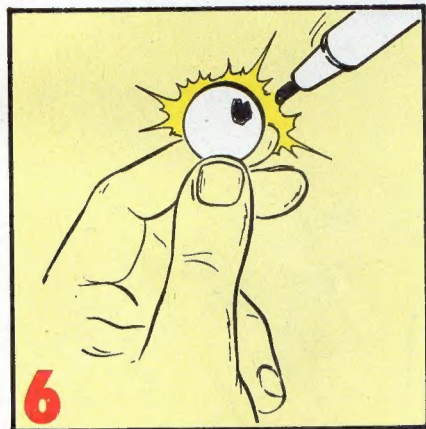




# LA BOÎTE INVIOlable



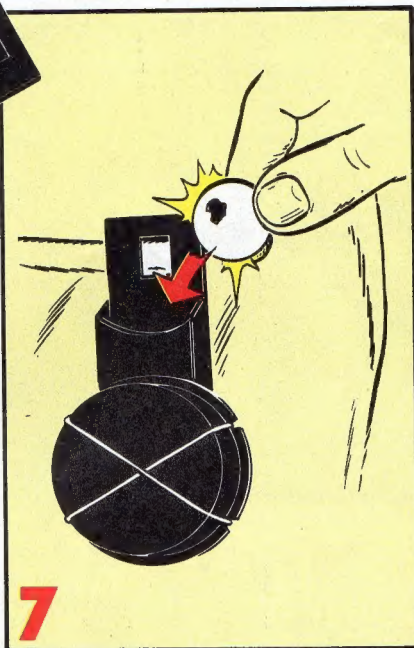
**5** Mets en place les 2 élastiques, pour que l'ensemble soit bien fixé.



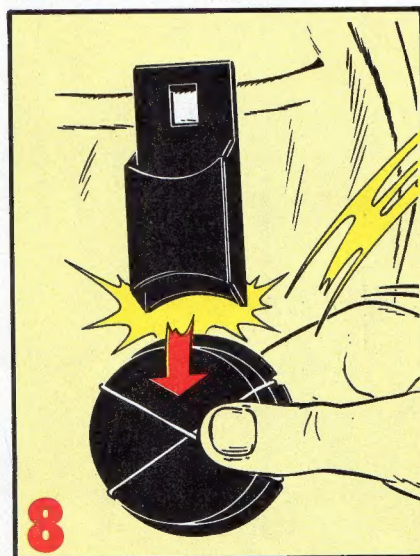
**6** Pour bien présenter ce tour, tu as besoin d'une veste avec une poche intérieure gauche. Place, dans cette poche intérieure gauche de ton veston, la boîte préparée, l'ouverture de la glissière vers le haut. Tu peux alors te présenter à ton public, en annonçant un fabuleux tour de magie! Commence ton tour en empruntant une pièce de 1 franc. Fais-la marquer par un des spectateurs, afin de pouvoir l'identifier en permanence. Cette marque peut se faire à l'aide d'un feutre.

Gilles Arthur est un homme de magie bien connu, que tu as sûrement déjà vu à la télévision. Si tu veux des conseils ou faire partie de son club, adresse-toi à cette adresse :

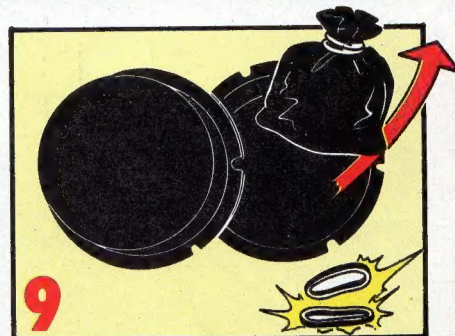
**GILLES ARTHUR CLUB**  
B.P. 33  
93390 CLICHY-SOUS-BOIS



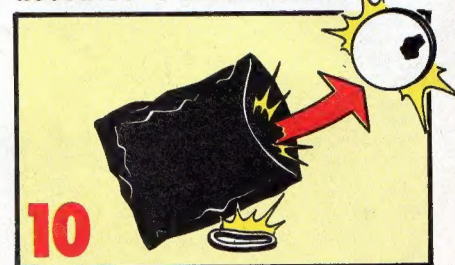
**7** Tu prends la pièce ainsi marquée, et tu la fais disparaître dans ta poche intérieure. En réalité, tu l'as laissé tomber dans l'ouverture de la glissière (elle descendra automatiquement jusqu'à dans le petit sac).



**8** De ta main droite, tire la boîte vers le bas, sans précipitation. La boîte se dégagera de la glissière et, grâce aux 2 élastiques, l'ensemble se refermera.



**9** Tends alors la boîte au spectateur qui a marqué la pièce, et demande-lui de l'ouvrir. Il enlève d'abord les deux élastiques qui tiennent la boîte, découvre le sachet noir...



**10** Et, enfin, ouvre le sachet noir... Ô stupeur! La pièce marquée se trouve à l'intérieur! Fantastique, non?!

## VARIANTE DU TOUR

Dès que tu as pris de ta main droite la pièce marquée, fais semblant de la placer dans la poche extérieure droite de ta veste. En réalité, elle se trouve toujours dans ta main. Puis, comme si de rien n'était, approche ta main de ta poche intérieure gauche, et laisse tomber la pièce dans la glissière. Une fois que tu as retiré la boîte, offre-la à un spectateur, et annonce que tu vas tenter un tour extraordinaire : faire voyager la pièce marquée de la poche extérieure jusque dans la boîte tenue par le spectateur... En joignant le geste à la parole, fais semblant de prendre la pièce marquée dans ta poche extérieure et de la lancer dans la boîte! Cela semble complètement impossible, et pourtant!...

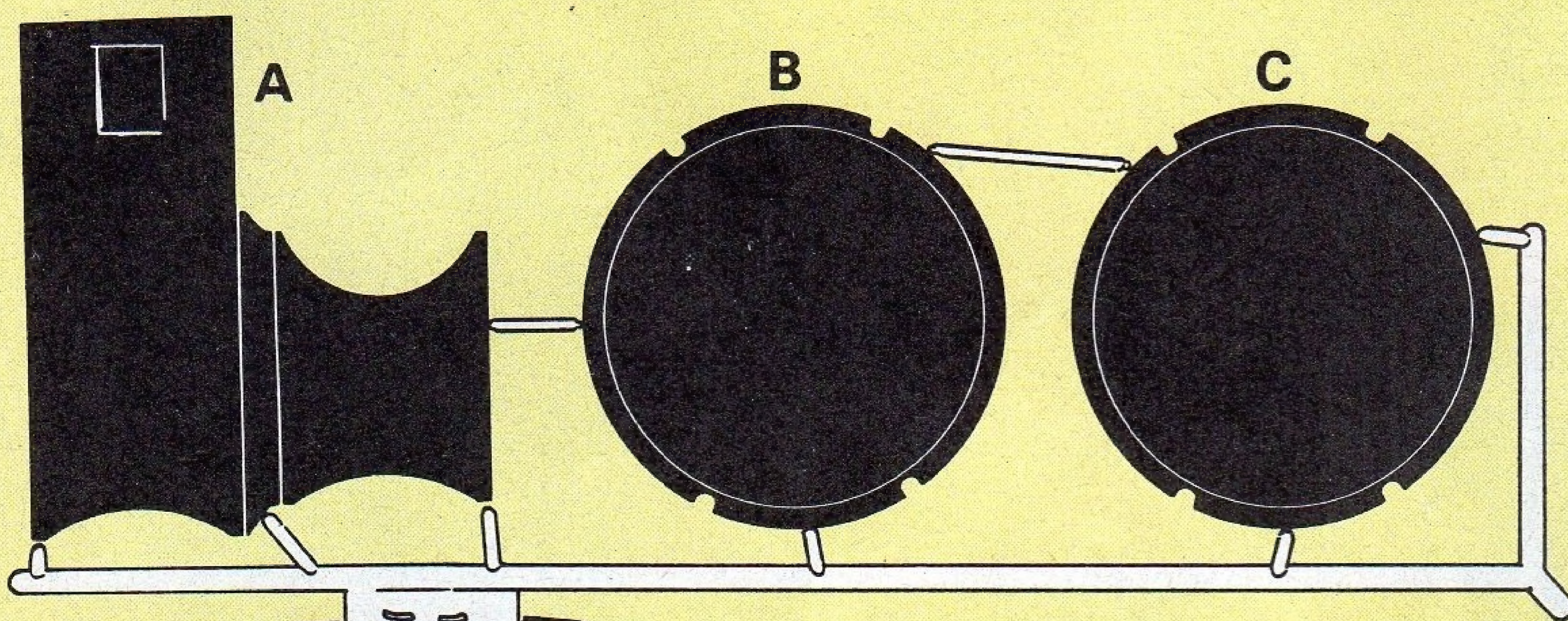


**ton  
gadget**

# LE MYSTÈRE D

Cette semaine, Gilles Arthur  
te présente un formidable  
gadget de magie.

Grâce à ses conseils  
avisés, tu pourras  
réaliser facilement  
ce tour,  
qui laissera pantois  
plus d'un de tes  
copains!



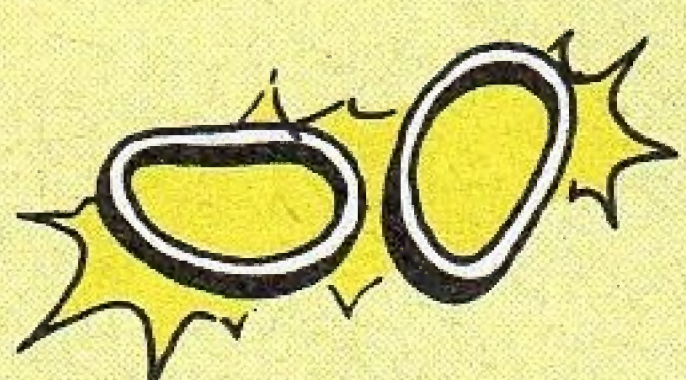
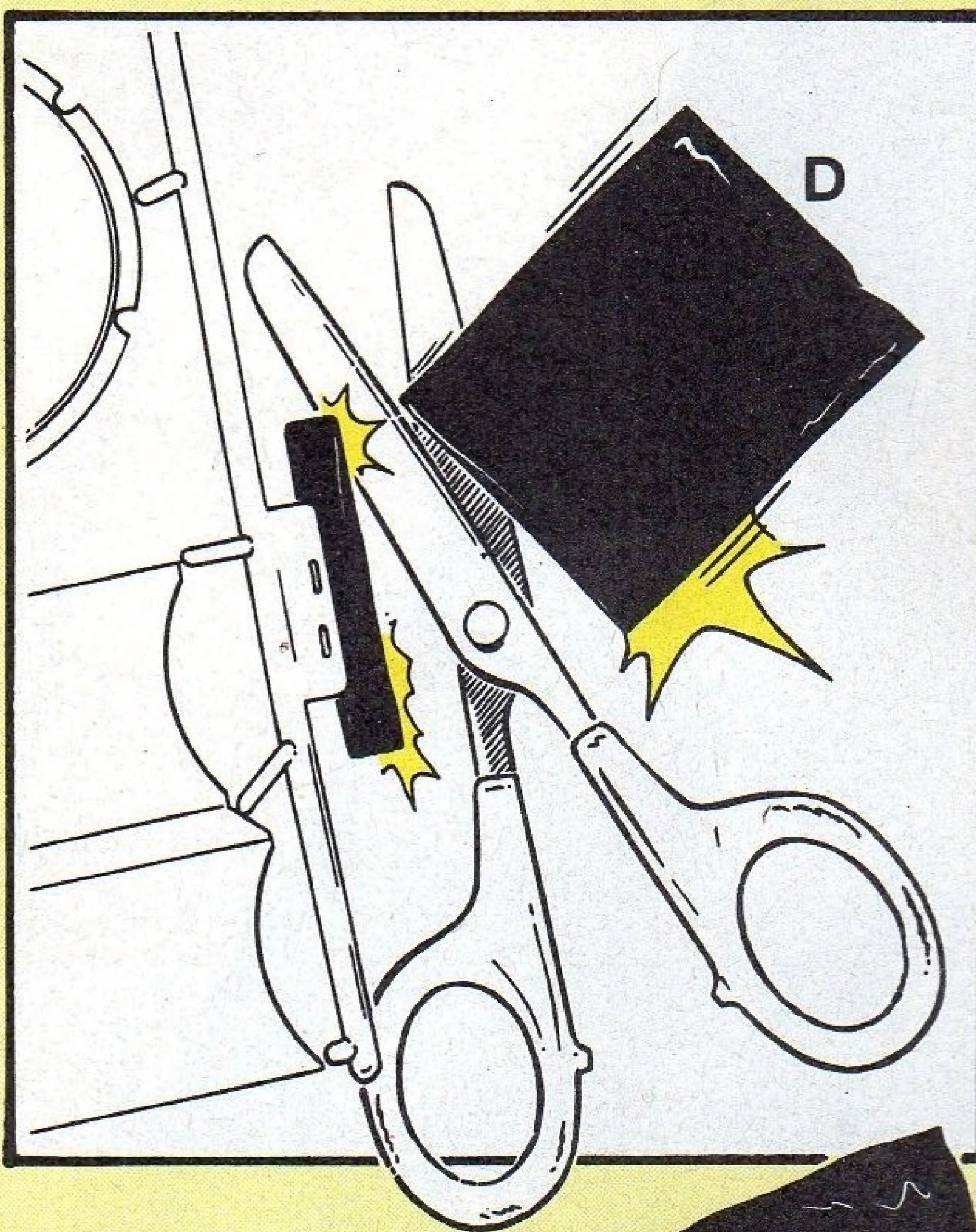
**1**

Avant de pouvoir réaliser ce tour, il y a une préparation à effectuer.

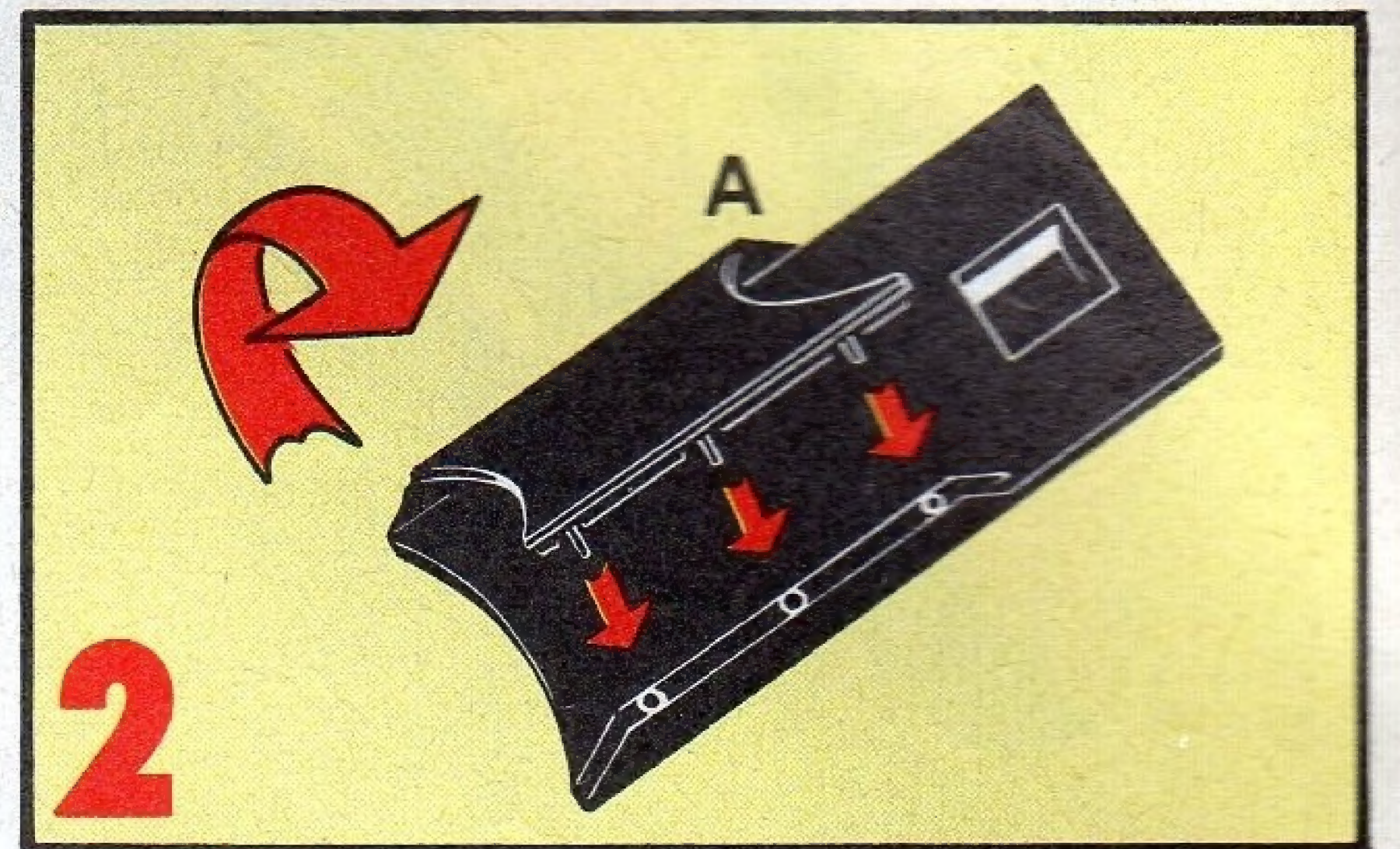
Ton gadget se présente sous la forme d'une grappe accompagnée d'un petit sachet noir.

Dégrappe chaque élément du gadget; puis, à l'aide d'une paire de ciseaux, détache le sachet. Attention, suis bien le dessin.

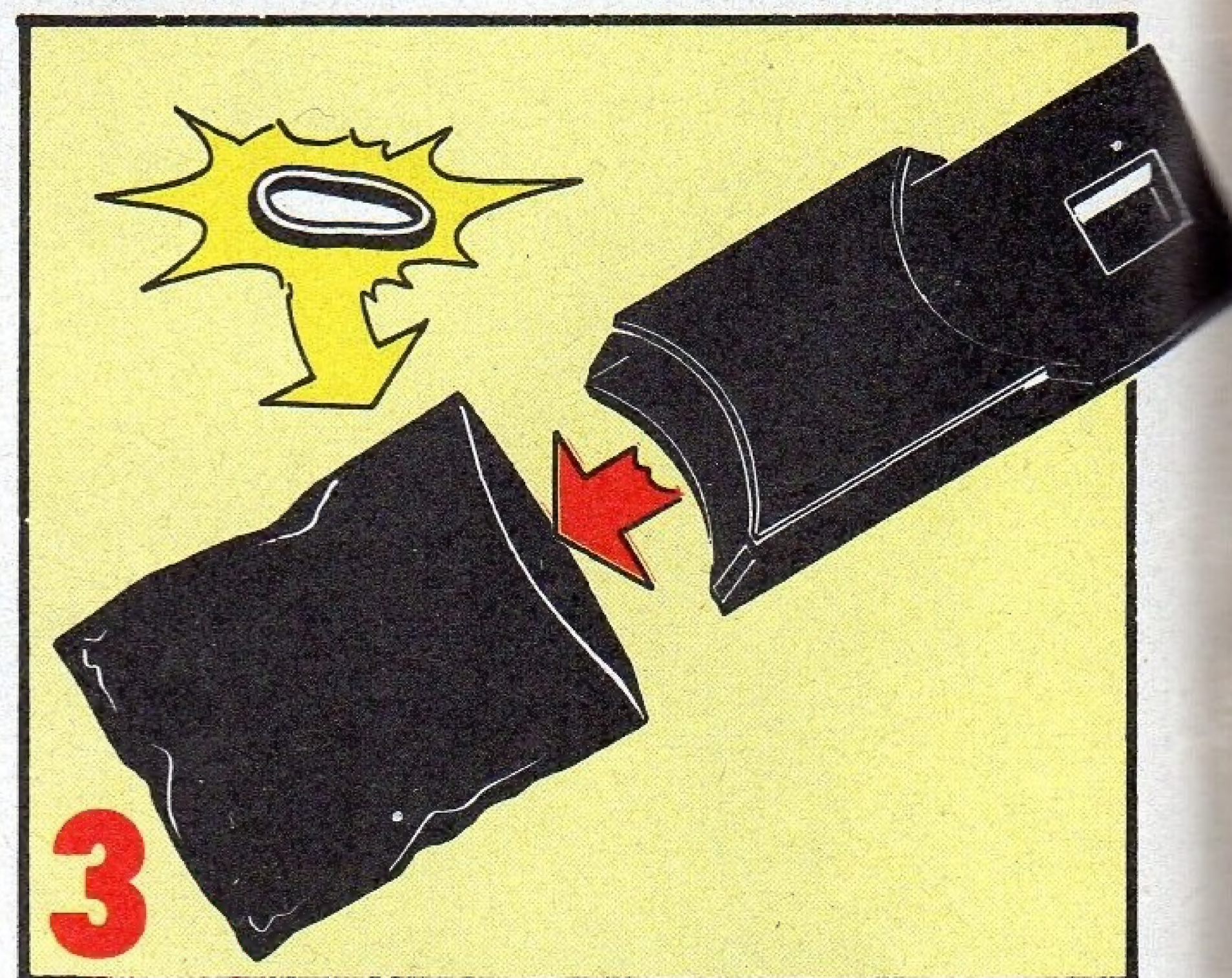
A l'intérieur du sachet, se trouvent 3 petits élastiques.



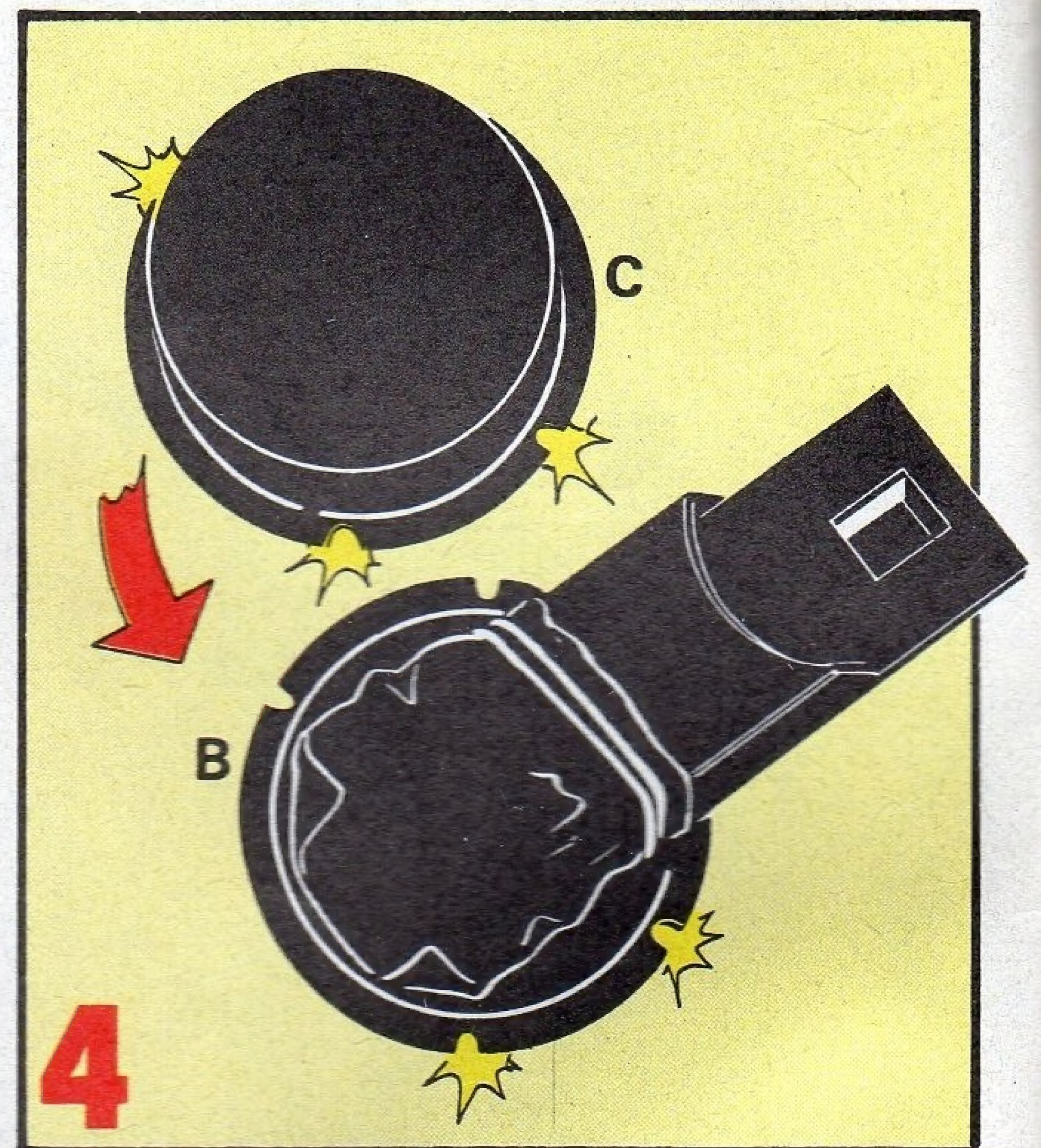
Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois



La pièce A constitue la glissière. Pour constituer cette glissière, introduis les 3 picots dans les trous correspondants.



Place la glissière à l'intérieur du petit sac, et entoure l'ensemble avec l'un des élastiques.



Referme sur le sac ainsi préparé, la boîte BC. Les encoches des 2 parties de la boîte doivent correspondre.

En refermant la boîte, fais bien attention que le sachet n'entrave pas sa fermeture.



LE NOUVEAU  
**Pif**  
N° 741  
8F.

# GILLES ARTHUR TE DEVOILE LE MYSTERE DE **LA BOITE INVOLABLE**

**TON GADGET**



EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : mai 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7307, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547

2806